



不思議の
ダンジョン



トールネコ の大冒険



取扱説明書

スーパーファミコン®

SHVC-TQ

かい あそ ロールプレイングゲーム とう じょう 1000回遊べるRPG、登場。

ロールプレイングゲーム
RPGといっても、このゲームはちよつと違う。今までの
ロールプレイングゲーム
RPGをイメージしてプレイをはじめたら、びっくりする
かもしれない。なが 長いストーリーもなく、ひろ 広いフィールドを
ある 歩きまわるわけでもない。トルネコのまえ 前にあるのは、ダン
ジョンへとつづ づく、どうくつ ぐち 洞窟の入り口だけ……。

かたち まい かい ダンジョンの形が毎回かわる!?

そのダンジョンは、あそ 遊ぶたびにかたち 奇妙なダンジ
ン。て はい 手に入るアイテムやで あ 出会うモンスターも、そのとき
によってさまざま。アイテムとモンスター、そしてぐうぜん 偶然が
なり、むげん 無限のシナリオ。あそ 遊ぶごとにまい かい ちが 違ったドラマを
楽しむことができるんだ。だから、なんかい 何回でもくりかえし
チャレンジできるし、やるたびごとにたの 楽しむ。たとえいちど 一度ク
リアしたとしても、ちようせん きっとまた挑戦したくなるはずだ。

さい 再チャレンジはレベル1から!?

ぼうけん 冒険の途中でとちゅう ちから 力つきてたおれると、トルネコはレベル1に
もどってしまふ。いくらトルネコがつよ 強くなっていて、いい
アイテムをも 持っていて、つぎ 次にチャレンジするときはぜろ 0か
らスタートだ。き こう 聞くにつらそうにかん 感じるかもしれない。
けど、だからこそおもしろ 面白く、だからこそスリリングなんだ。

あ プレイヤーのレベルが上がる!?

たとえトルネコのレベルが1にもどっても、プレイヤーは
ぼうけん 冒険のたびにいろいろ 色々なことがわ 分かってくるはず。アイテムの
つか つか 使い方やかた 敵のたおし方。つまりは、トルネコではなく、プレイ
ヤーのレベルがあ 上がっていくということなんだ。だから、
ゲームをクリアするのにどのくらいのじかん 時間がかかるかは、
あなたのせいちよう 成長しだい、というわけ。

や、^{ひさ}久しぶり。おぼえてるかな？
あのトルネコだよ。
^{せ かい い ち} 世界一の武器屋を^{ぶ き や め} 目ざして、^{こ ん ど} 今度は
こんなダンジョンにやってきた。
ちよつとかわった^{どうくつ} 洞窟だけど、
^{おもしろ} 面白さはこのトルネコが^{ほしやう} 保証する。
^{わ た し い っ し ょ} 私と一緒に、この^{ぼうけん} 冒険を
めい^{たの}っぱい楽しんでくれ！



このたびはチュンソフトスーパーファミコン^{よう}用カセット
「トルネコの大冒険^{だいぼうけん}」をお買い上げいただきまして、誠^{まこと}
にありがとうございます。ご使用^し前^{よう}にこの『取扱説明書^{とりあつかいせつめいしょ}』
をよくお読^よみいた^{ただ}き、正^ししい使用^{よう}法^{ほう}でご愛^{あい}用^{よう}ください。
巻^{かん}末^{まつ}の「使用^し上^{よう}の^{じよう}ご注^{ちゆう}意^い」もよくお読^よみください。なお、
この『取扱説明書^{とりあつかいせつめいしょ}』は大^{たい}切^{せつ}に保^ほ管^{かん}してください。

S T A F F

原作／堀井雄二(ドラゴンクエストⅣ)

キャラクターデザイン／鳥山 明

音楽／すぎやまこういち

企画・制作／(株)チュンソフト

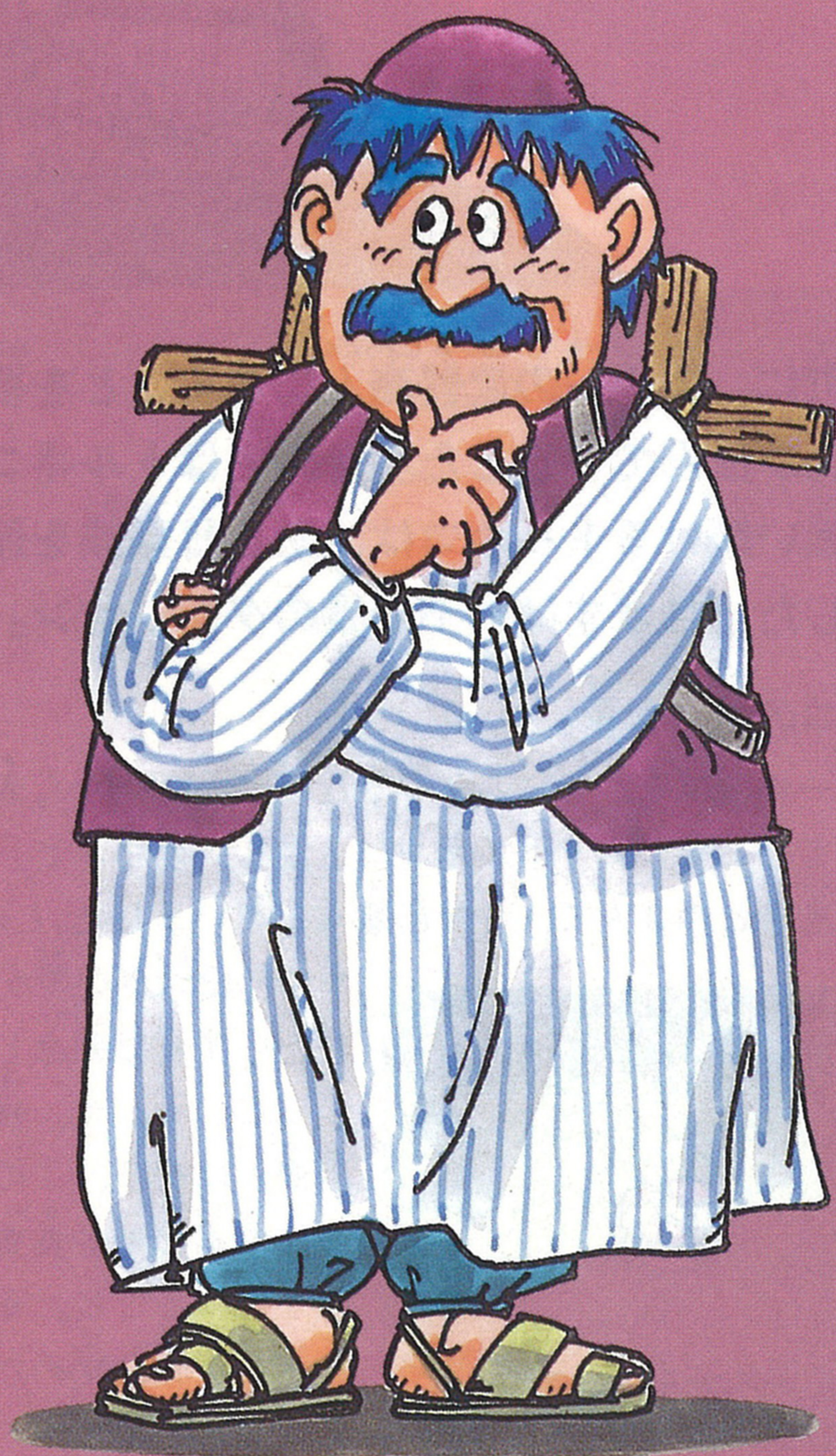
CONTENTS

も く じ

はじめる ^{まえ} 前に.....	6
ぼうけん しゅっぱつ 冒険に出発だ！.....	14
ぼうけん せいこう 冒険の成功のために.....	36
アイテム.....	46
し ようじょう ちゅうい 使用上のご注意.....	58

BEFORE PLAY

はじめる^{まえ}前に



せ かい いち ぶ き しょう にん ゆめ み 世界一の武器商人を夢見て…… ぼう けん トルネコの冒険がはじまった



ある^{まち}町に、^{せ かい いち ぶ き しょう にん}世界一の武器商人になることを夢見る^{ゆめ み}ひとりの男^{おとこ}が住んでいました。その名はトルネコ。
^{ゆめ}夢を追いつづけるトルネコは、ある日^ひ家族^{かぞく}を連れて旅^{たび}に出ました。目ざすは「不思議^{ふ し ぎ}のダンジョン」……。

●トルネコのおお^{おお}ゆめ^{ゆめ}の大きな夢。

エンドールのはるか北^{きた}にある小さな^{ちい}町^{まち}、レイクナバ。武器屋^{ぶ き や}の親^{おや}方^{かた}のもとでせっせと働^{はたら}くトルネコは、優しい妻^{つま}ネネと、生まれたばかりの息子^{むすこ}との3人^{にん}で、幸^{しあわ}せに暮^くらしていました。しかし、トル



ネコには大きな夢^{ゆめ}がありました。いずれは独立^{どくりつ}して店^{みせ}を持つこと。そして、^{せ かい いち ぶ}世界一の武器商人^{き しょう にん}になり、この世界^{せ かい}にある、最高^{さいこう}の剣^{けん}や貴重^{きちょう}な盾^{たて}をこの手^てで扱^{あつか}うこと。それが、トルネコが胸^{むね}に秘^ひめた、大きな^{おお}夢^{ゆめ}だったのです。

●トルネコに、^き気になる噂^{うわさ}…。

夢^{ゆめ}を実現^{じつげん}するため、トルネコはさまざまな冒険^{ぼうけん}にチャレンジしました。鉄^{てつ}の金庫^{きんこ}を探^{さが}しに洞窟^{どうくつ}へ入^{はい}ったり、エンドールとボンモールの戦^{たたか}いをふせいだり、
 いろい^ろろなことがあ^ありました。努力^{どりよく}のかいあ^あって、ついにエンドール



ルにお店^{みせ}を出^だすこともできました。ネネと息子^{むすこ}のポポロ^よを呼び寄^よせての新しい生活^{あたら}。お店^{みせ}は、商売^{しょうばい}上手^{じょうず}のネネのお陰^{かげ}で大繁盛^{だいはんじょう}です。

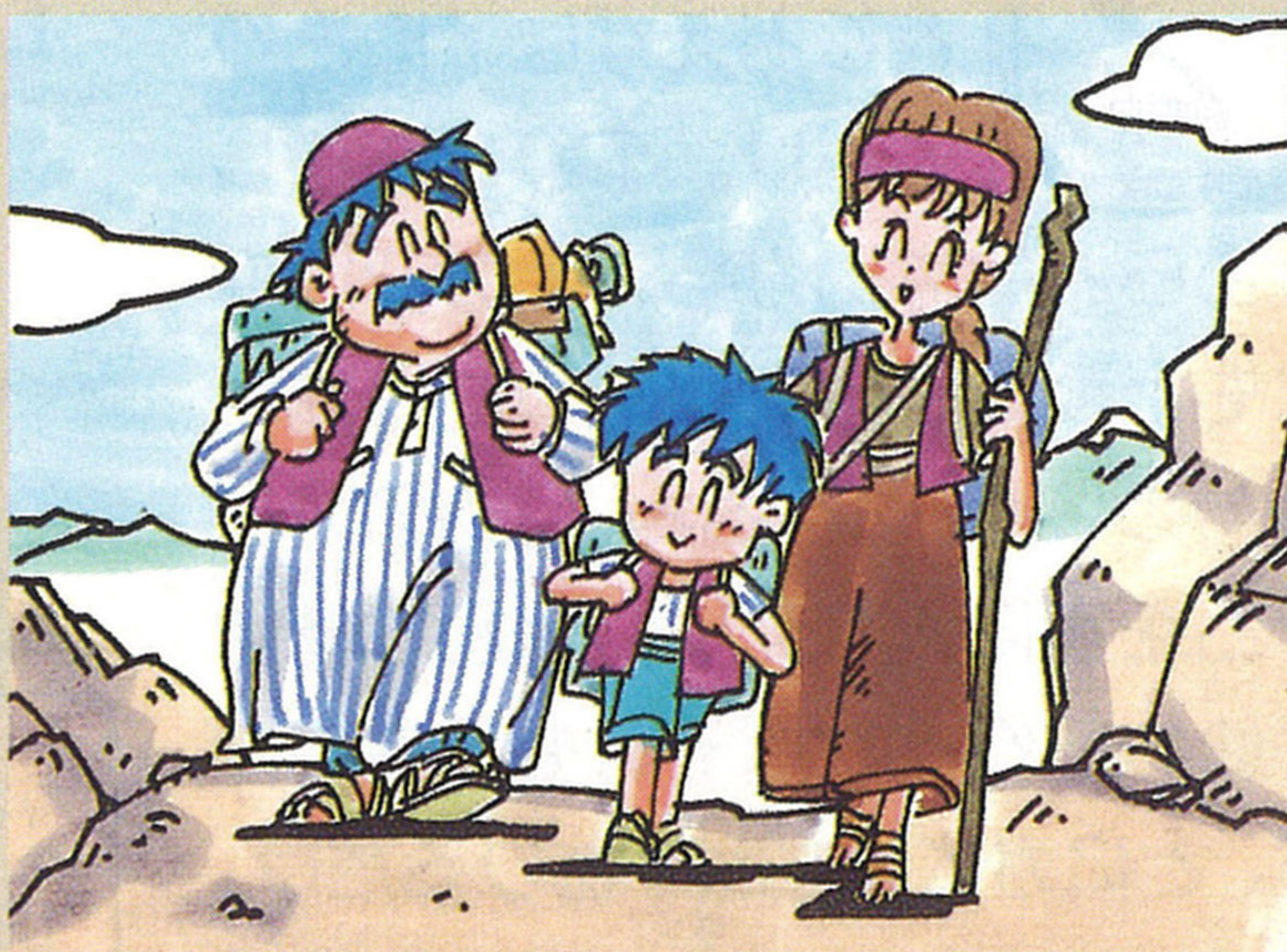
そんなある日^ひ、トルネコは「不思議^{ふしぎ}のダンジョン」の噂^{うわさ}を耳^{みみ}にしたのです。トルネコの血^ちが騒^{さわ}ぎました。「どんな宝物^{たからもの}が埋^うま^まっているの^のだろう。見て^みみたい、さわ^{さわ}って^てみたい…」でも、お店^{みせ}はどうした^ならいい^いの^のでしょう。トルネコは悩^{なや}みました。

そんなトルネコに、ネネが笑^{わら}いかけました。

「行^いきま^ましょう^うよ、あな^なた！ そんなすご^{たからもの}い宝^{わた}物^しなら私^みも見て^みたいわ。お^み店^せは、着^ついた村^{むら}でまた始^{はじ}めれば^いいい^いじ^じゃない！」

●不思議^{ふしぎ}のダンジョン^めを目^めざして。

こうして、トルネコ一家^{いっか}の旅^{たび}が始^{はじ}まりました。海^{うみ}を越^こえ、山^{やま}を越^こえ、旅^{たび}は何^{なん}年^{ねん}も続^{つづ}きました。たのしみ^{たのしみ}な洞窟^{どうくつ}探^{たん}険^{けん}を目^めざしている^いのですから、長^{なが}い旅^{たび}もつらくはあ^ありません。そし

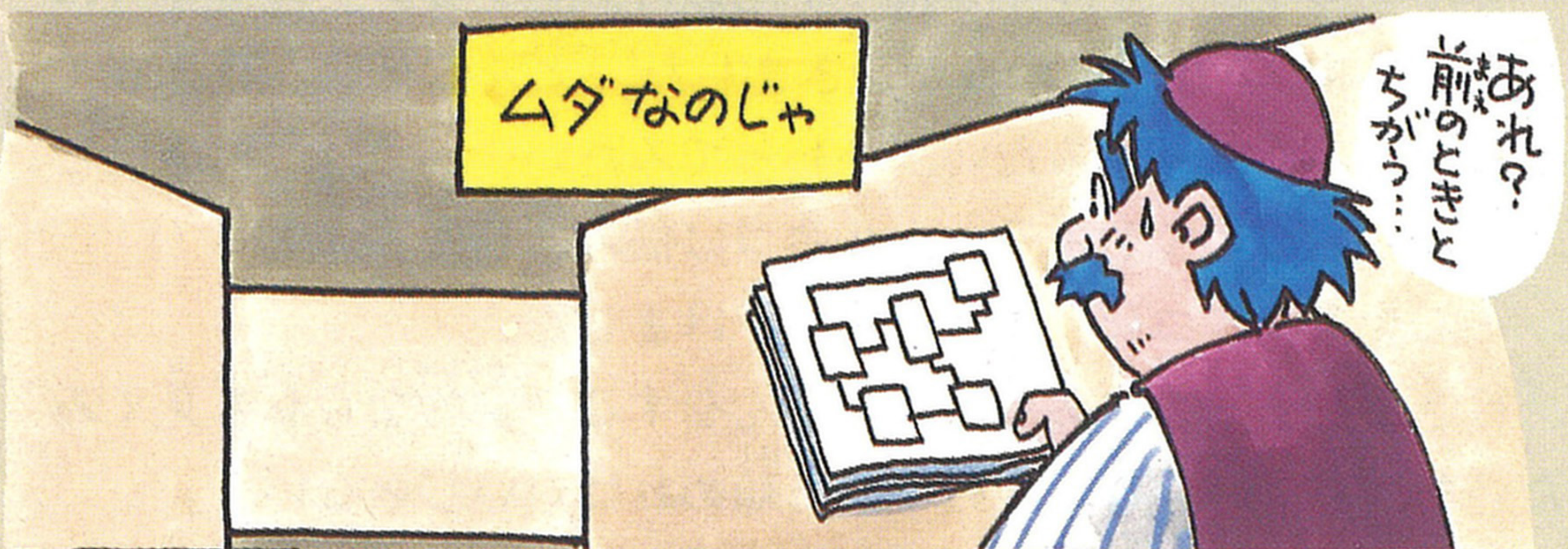


て今^{いま}、よう^{よう}やく不思議^{ふしぎ}のダンジョン^めにたどりつ^ついたのです。待ち^{まち}に待^まったダンジョン^いの入^{ぐち}り口^{ぐち}はすぐそこです。さあ、王^{おう}様^{さま}からの手^て引^ひき書^{しよ}をよ^よく読^よんでから、さっそ^さくチャレ^ちンジ^んして^して^てみま^ましょう！

王様から

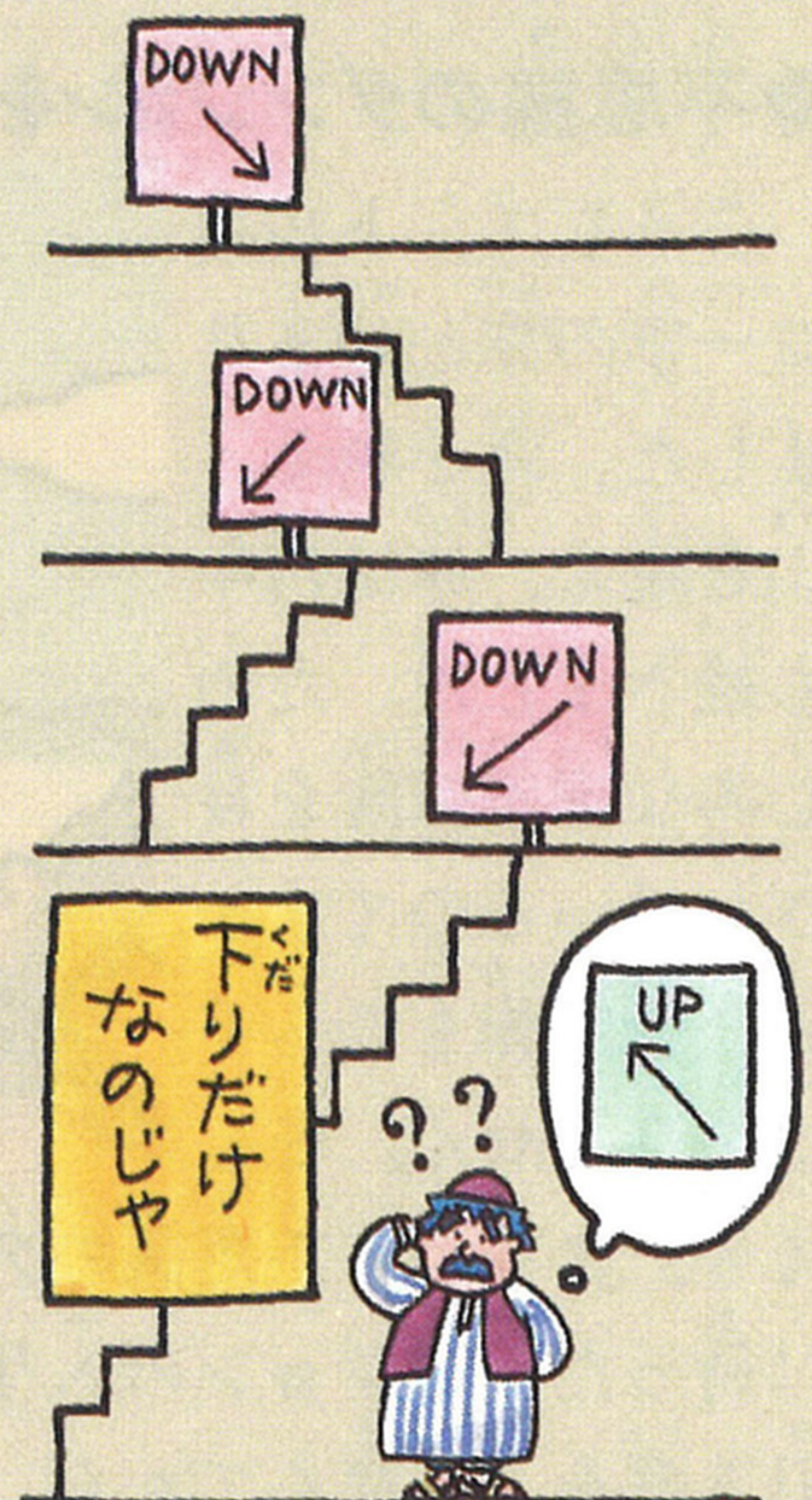
1

まず、はじめにおぼえておいてほしいのは、ダンジョンは冒険のたびにかわる!ということじゃ。どこにどんな部屋があつて、どのようにつながっているかは、フロアごとに違うのはもちろん、同じ地下1階でも次にチャレンジする時は、前の時とまったく違っているのじゃよ。だから、ダンジョンをおぼえておく必要はないのじゃ。どんなダンジョンで、どんなアイテムが落ちているかは、おりてみてのお楽しみ、なのじゃ!



2

ダンジョンに入ったら、とりあえずは下におりるだけ。下りの階段しかあらわれないから、上のフロアにもどったり地上に帰ったりはできないのじゃ。もちろん、目的のアイテムを手に入れたり、特別な巻物を使ったりすればそれもあるが、とにかく最初は、おりるだけ。一度ダンジョンに入ってしまったら、次に地上に帰れるのは、目的を果たした時かやられた時、なのじゃ!

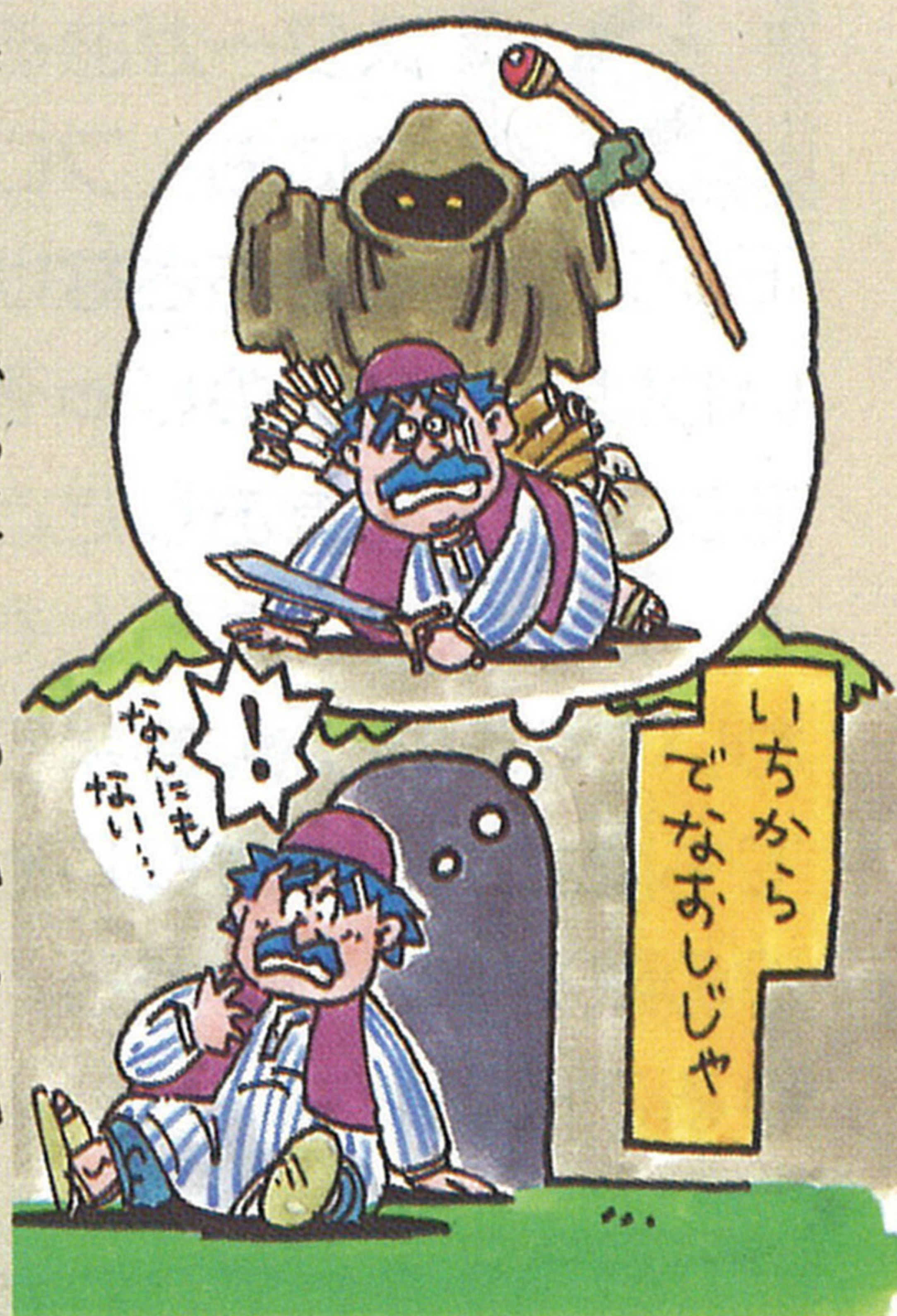


て びき しょ の手引書

3

モンスターとたたかっ
て経験をつめばトルネ
コもレベルが上がる。

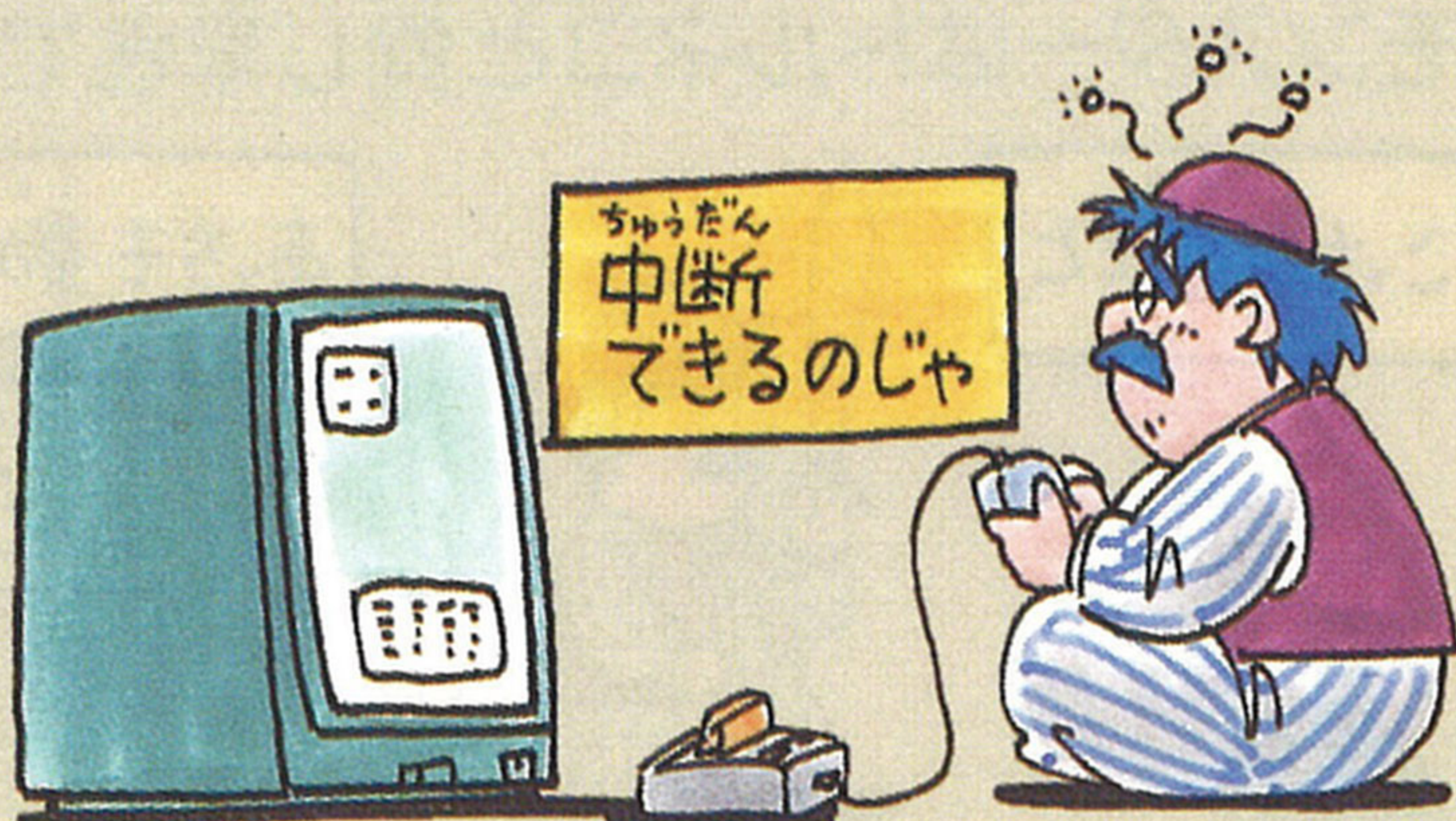
レベルが上がれば力も強くなるし
タフになる。でもダンジョン内で
やられてしまうとトルネコは地上
で目がさめて、レベルは1にもどっ
ているぞ。手に入れたアイテムも
すべてなくなっているのじゃ。ふ
りだしにもどる、という感じじゃ
な。しょげずに気を入れかえてふ
たびのぞむべし、なのじゃ！



4

冒険の書は三つあるからデータを違う書にセー
ブしておいて、もしやられてしまったらそっち
で続きをプレイしちゃえ…なんて考えておる者

がいるかもしれんがな。残念ながらそんなことはできんぞ。
やられたら、ふたたび地上から一歩一歩おりてくるしかな
いのじゃ。だから、無茶なたたかいはせずに、よ〜く考え
て慎重におりていくことじゃ。あわてる必要はない。疲れ
たら「中断」にしてス
イッチをきることも
できるようになって
おるからな、次はそ
こからはじめればい
いわけじゃ！



王様から

5

どうくつ 洞窟にはたくさんのモン
スターがあるわけじゃが、
なにも、フロアすべての
モンスターをたおさなければならな
いわけではないのじゃぞ。すべての
モンスターをたおした^{おも}と思っ^{おも}てい^{おも}て
も、奴らはどこからともなく^{つぎつぎ}次々と
わいてくるのじゃ。あまり^{ある}歩^{ある}きまわ^{ある}つ
ても^{はら}腹^{はら}が^{はら}へるばかりじゃ。ひととお
りの敵^{てき}をや^{てき}っ^{てき}つ^{てき}けたら、下^{した}の^{かい}階^{かい}にお
りることじゃな。



6

そしてこれが一番^{いちばんたいせつ}大切なことじゃからよ〜くお
ぼえておいてくれ。トルネコが剣^{けん}を^ふ振^ふる、一^{いつ}歩^ぽ
^{うご}動^{うご}く、ア^{つか}イ^{つか}テ^{つか}ム^{つか}を^{つか}使^{つか}う、これらはすべて^{どうさ}動^{どうさ}作^さを
ひとつ^{てき}した^{てき}こと^{てき}になる。敵^{てき}モ^{てき}ン^{てき}ス^{てき}タ^{てき}ー^{てき}も、トルネコと交^{こう}互^ご
^{どうさ}に^{どうさ}動^{どうさ}作^さを^さひ^さと^さつ^さす^さる^さわ^さけ^さじ^さゃ。こ^{いつ}ち^ぽら^{うご}が^{うご}一^{いつ}歩^ぽ動^{うご}け^{うご}ば、む^{いつ}こ^ぽ
う^{いつ}も^ぽ一^{いつ}歩^ぽ動^{うご}く。こ^{いつ}ち^ぽら^{うご}が^{うご}一^{いつ}回^ぽ攻^{こう}撃^{げき}す^{こう}れ^{げき}ば^{げき}む^{こう}こ^{げき}う^{げき}も^{げき}一^{いつ}回^ぽ攻^{こう}撃^{げき}
して^{こう}く^{げき}る。こ^{こう}の^{げき}1^{げき}サイ^{げき}クル^{げき}を、^{げき}「^{げき}タ^{げき}ーン^{げき}」^{げき}と^{げき}呼^よぶ^よの^よじ^よゃ。も
ち^{うご}ろ^{はや}ん、^{うご}動^{はや}きの^{うご}早^{はや}い^{うご}モ^{うご}ン^{うご}ス^{うご}タ^{うご}ー^{うご}は^{うご}別^{べつ}じ^{べつ}ゃ^{べつ}が^{べつ}な、^{うご}た^{うご}い^{うご}て^{うご}い^{うご}の^{うご}
モ^{おな}ン^{はや}ス^{うご}タ^{うご}ー^{うご}は^{うご}トルネコと^{おな}同^{はや}じ^{うご}早^{うご}さ^{うご}で^{うご}動^{うご}く^{うご}の^{うご}じ^{うご}ゃ。

うご
こっちが動くと、

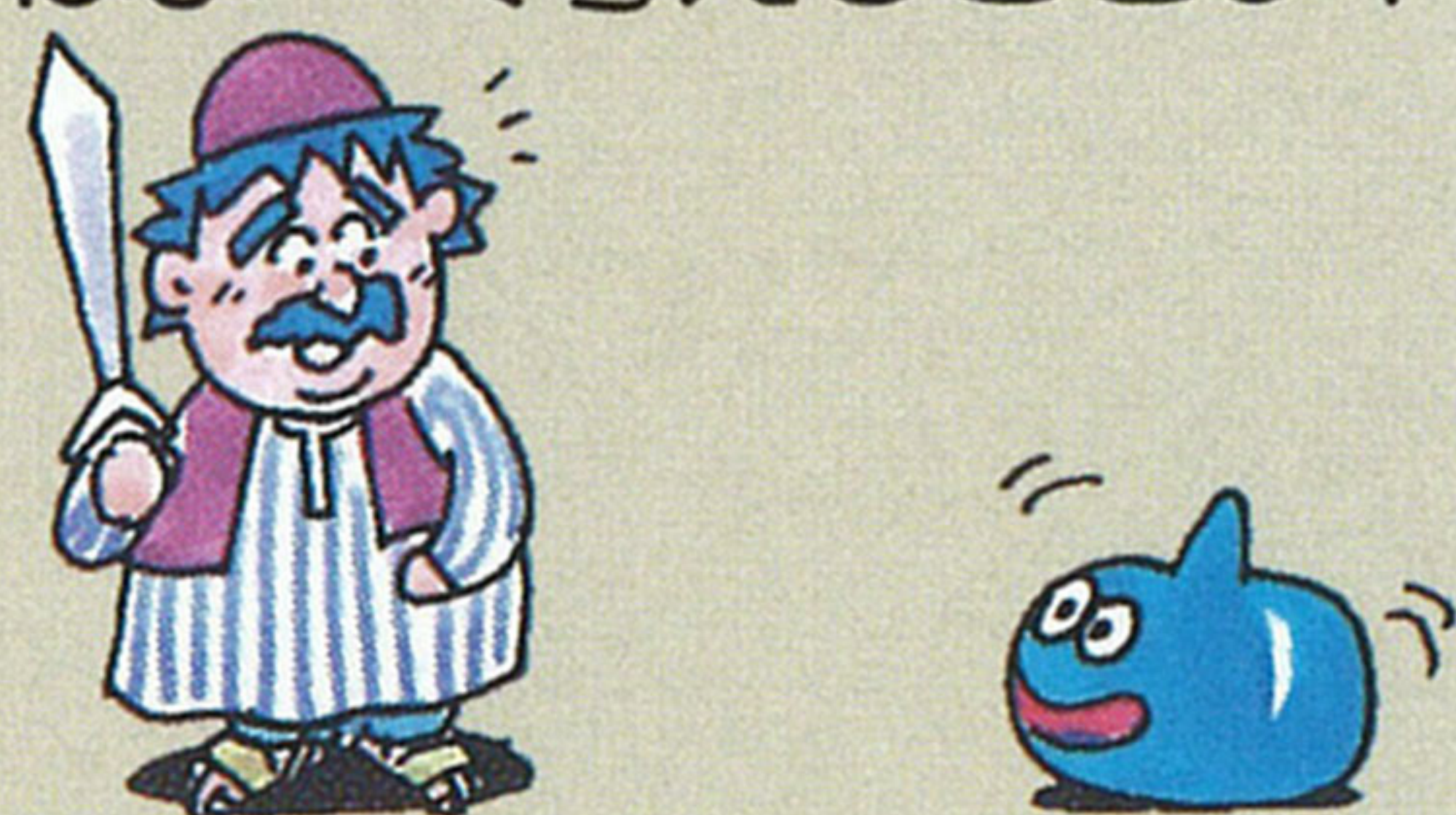
うご
あっちも動く。

これで1ターンのじゃ

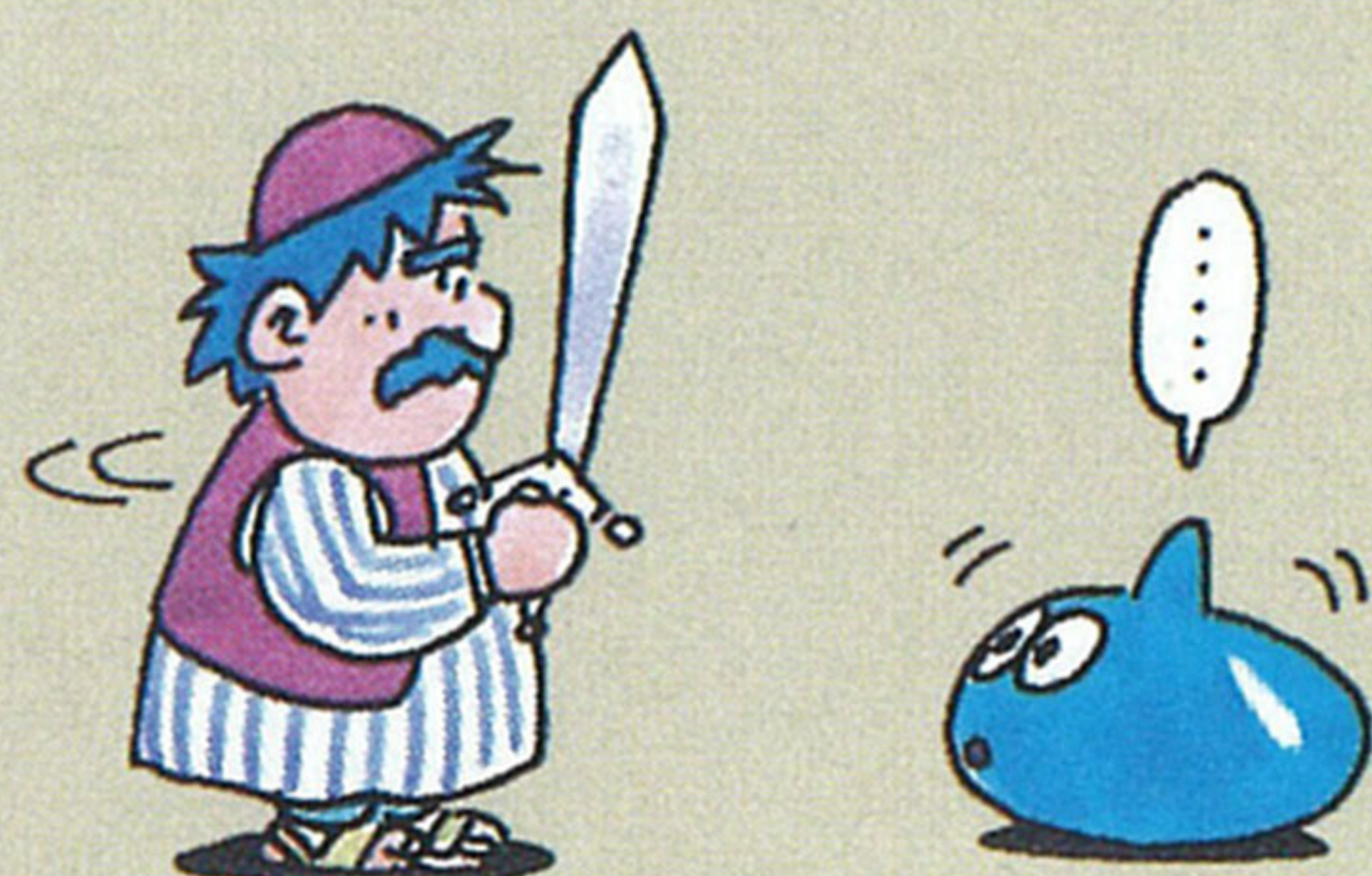


て びき しょ の手引書

ただしじゃ。自分のアイテムを見たり、その場で体の向きをかえたりすることは、動作をしたことにはならないのじゃ。だから、モンスターとたたかう時にはまず、体を敵のほうへ向けることが大切じゃ。どんなアイテムを持っていたかを確かめてもかまわん。特に強い相手とたたかう時はよ〜く考えることじゃ。

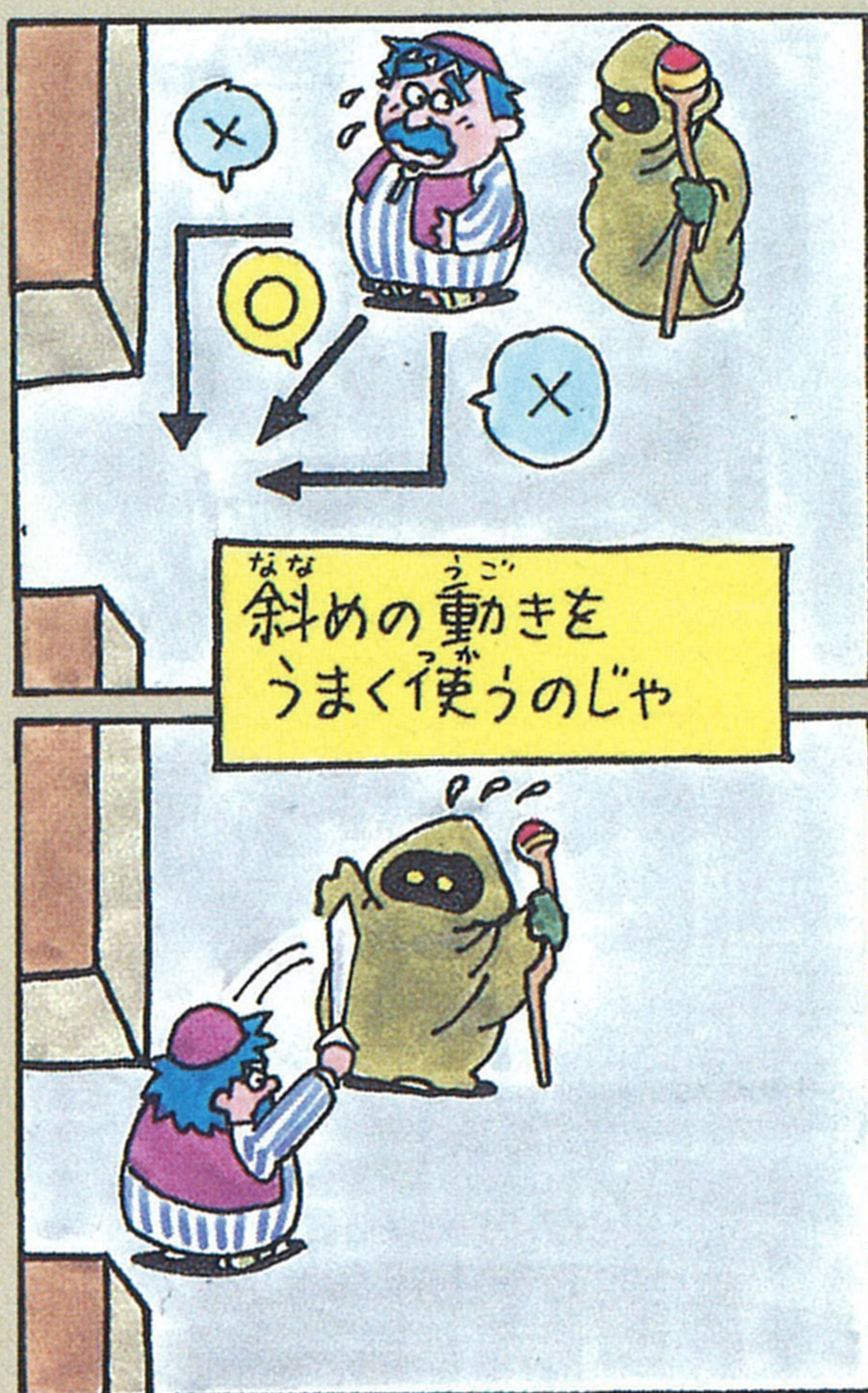


その場で向きをかえるだけなら、



相手は動かない… のじゃ!

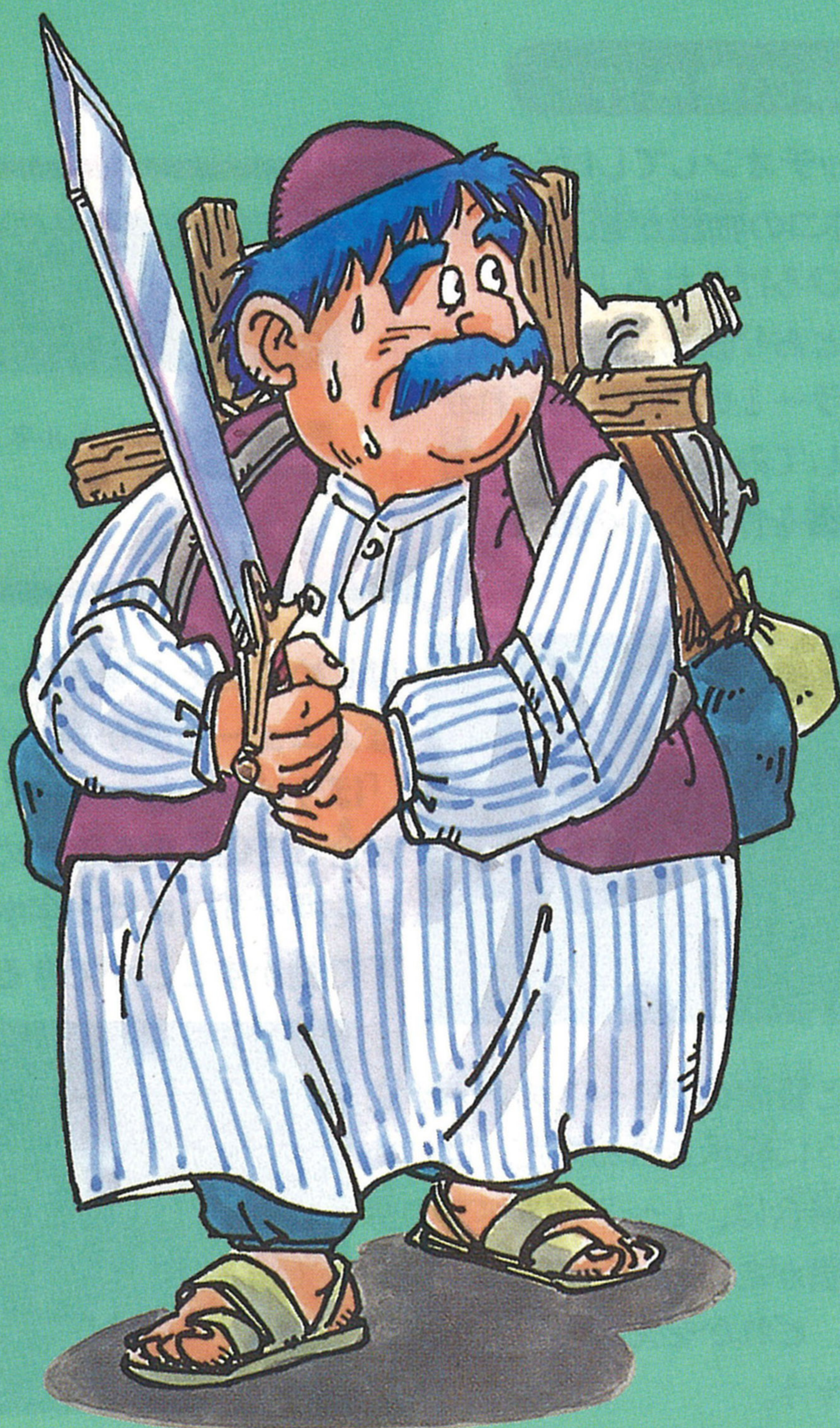
そしてもうひとつじゃ。洞窟の中では、トルネコもモンスターも、斜めに動け、攻撃もできる。これは大切なことじゃ。モンスターから逃げようとして通路へ向かうとする。その時、斜めに歩くななどしていちばんみじかい距離をとらないと、モンスターにすぐさま間合いを詰められたり、攻撃を受けたりするのじゃ。斜めの移動や攻撃をうまくこなすことじゃ。



斜めの動きを
うまく使うのじゃ

LET'S TRY!

ぼう けん しゅっぱつ
冒険に出発だ！



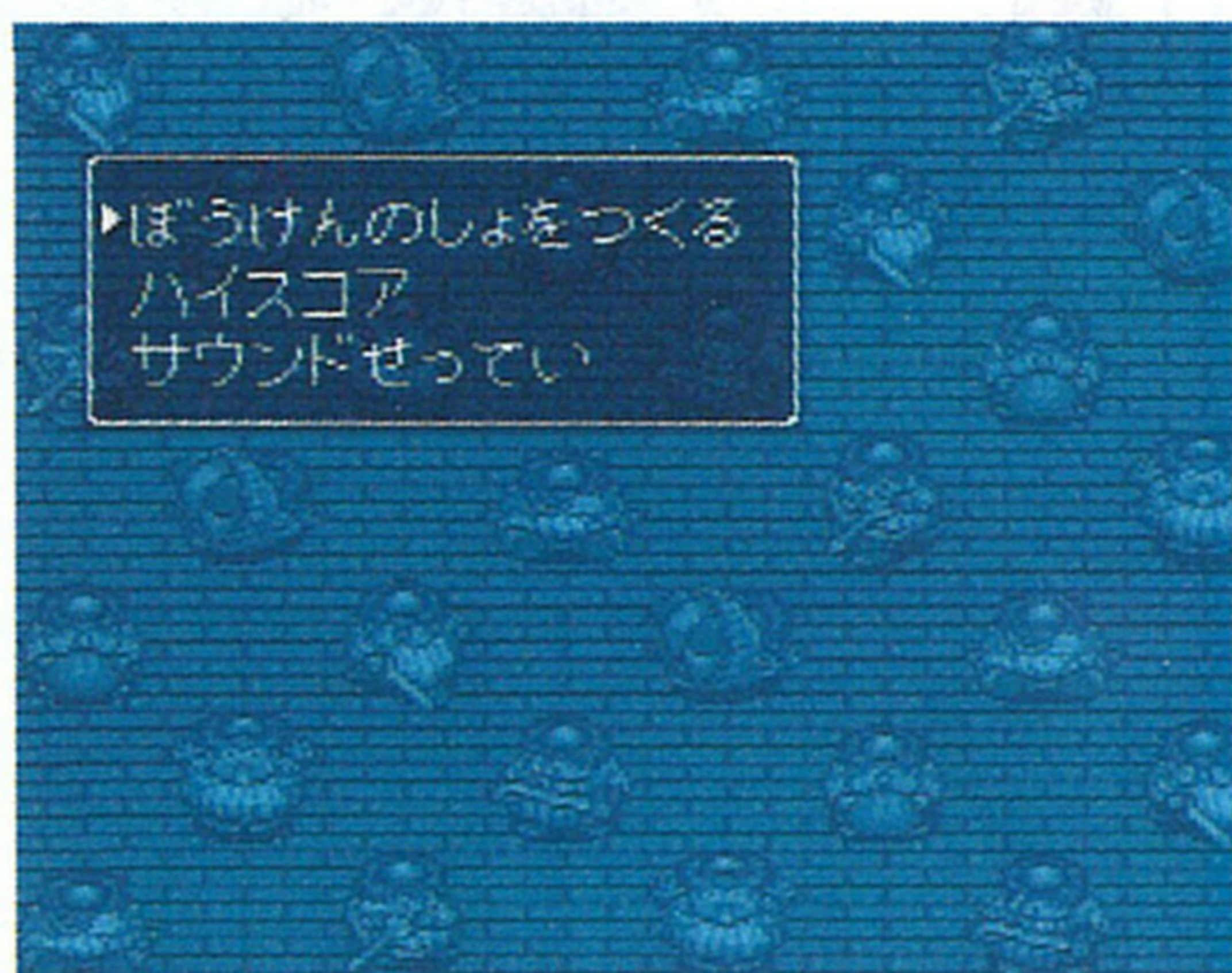
1

まず、冒険の書を作る

さて、王様からの手引書をよく読んだらカセットをスーパーファミコン本体にしっかりとさし込もう。そして電源スイッチをオン！ 洞窟にチャレンジする前に、「冒険の書」を作ることからはじめよう。

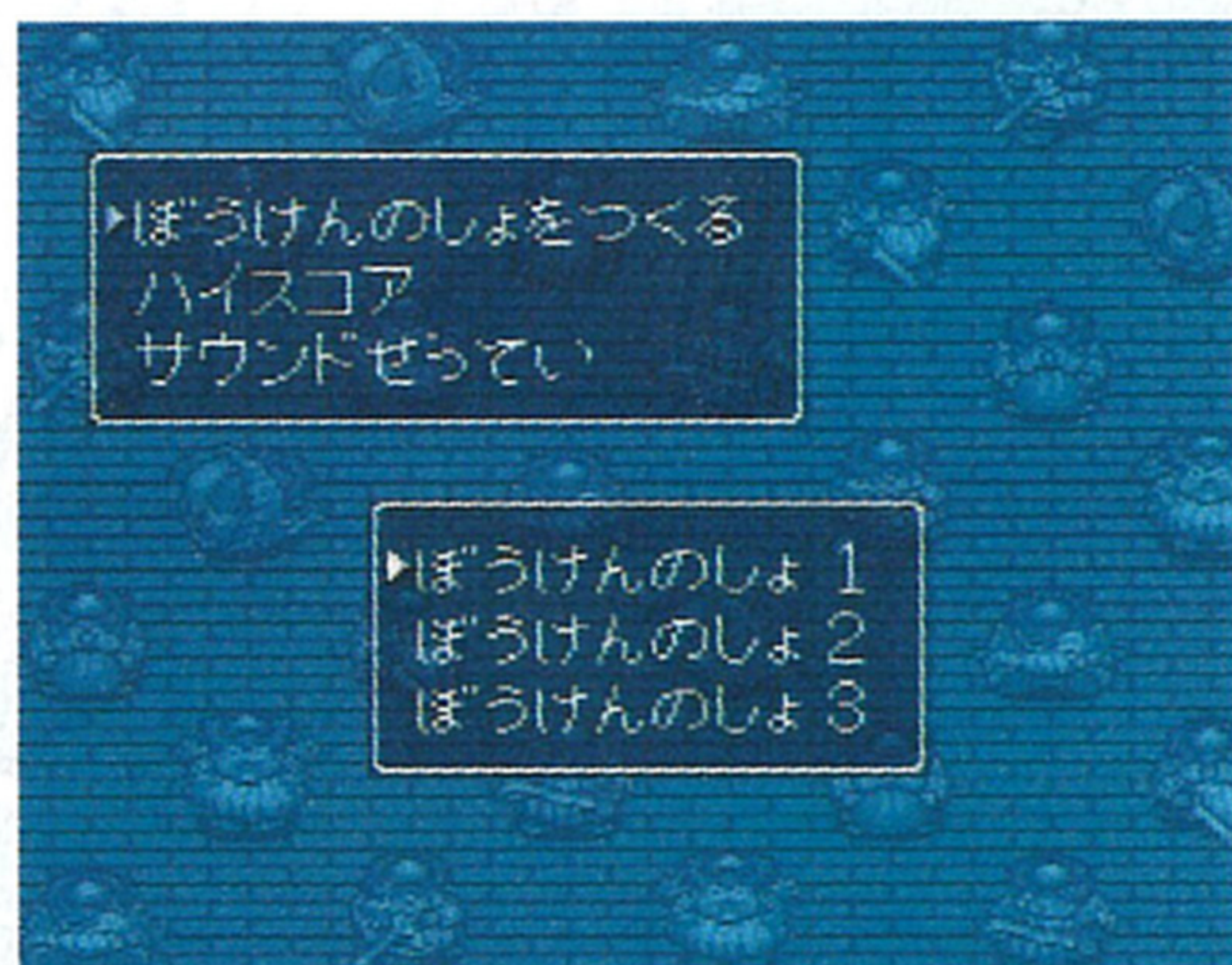
冒険の書を作る

スイッチオンしてしばらくは、トルネコの物語が紙芝居風にくりひろげられるよ。ひととおり読んだら、コントローラー1のボタンのどれかを押してみよう。すると、冒険の書を作るための画面になるよ。



はじめてあそぶ場合は、左のようなメニュー画面が表示されるよ。「ぼうけんのしょをつくる」に▶が合っているのを確かめてAボタンを押そう。▶は十字ボタンの上下で動かすことができるよ。

すると冒険の書1～3の内容がこのように表示されるんだ。はじめての場合は、1～3のすべての冒険の書があいた状態になっているから、どれかをえらんでAボタンを押そう。

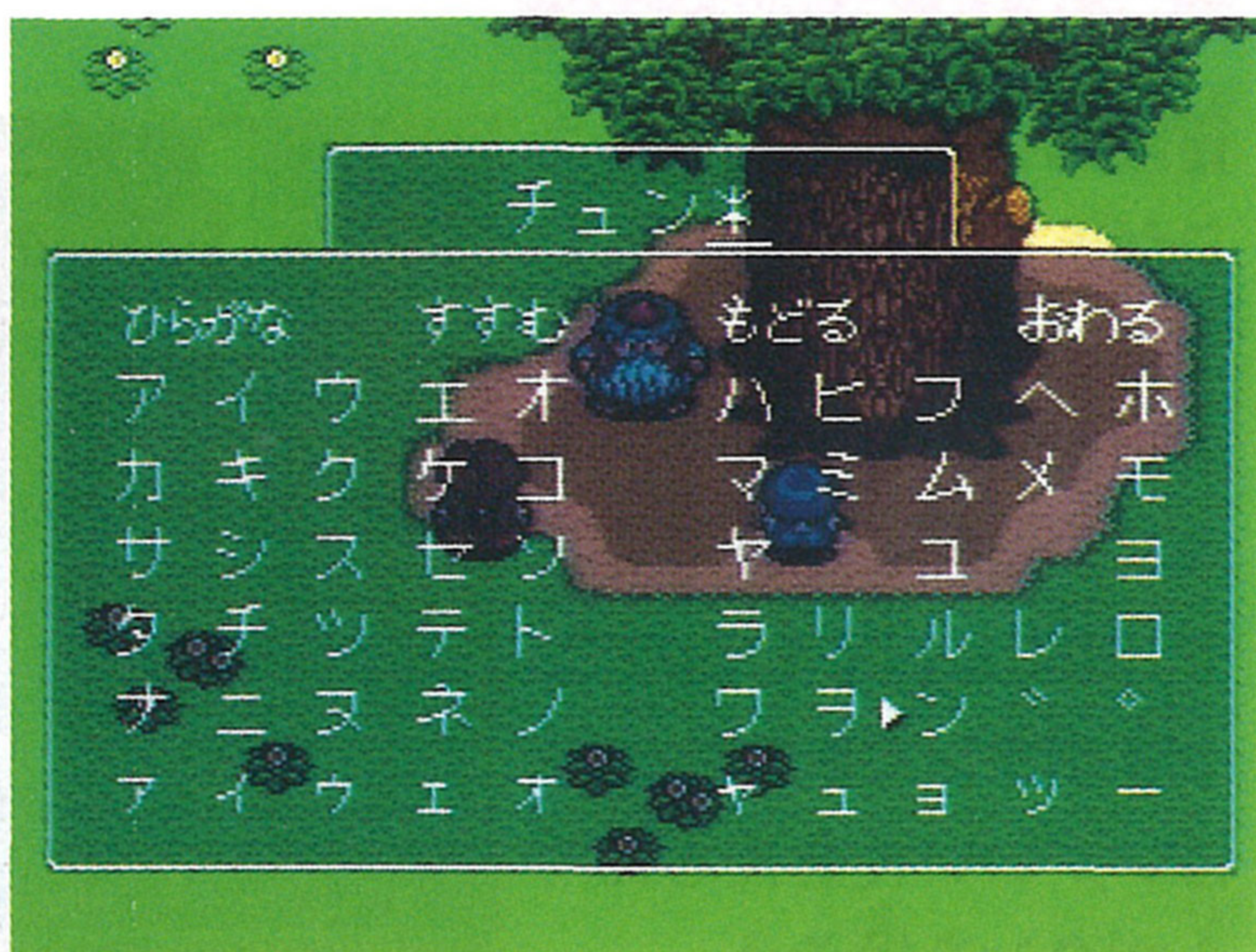


すると、トルネコ一家がちょうど村に着いた場面になるぞ。ネネやポポロもようやく目あての村に着いてほっとした様子だ。そしてポポロが、村の名前を聞いてくる。キミ自身が、この村の名前を決めるんだ。



なまえ にゆうりよく 名前の入力

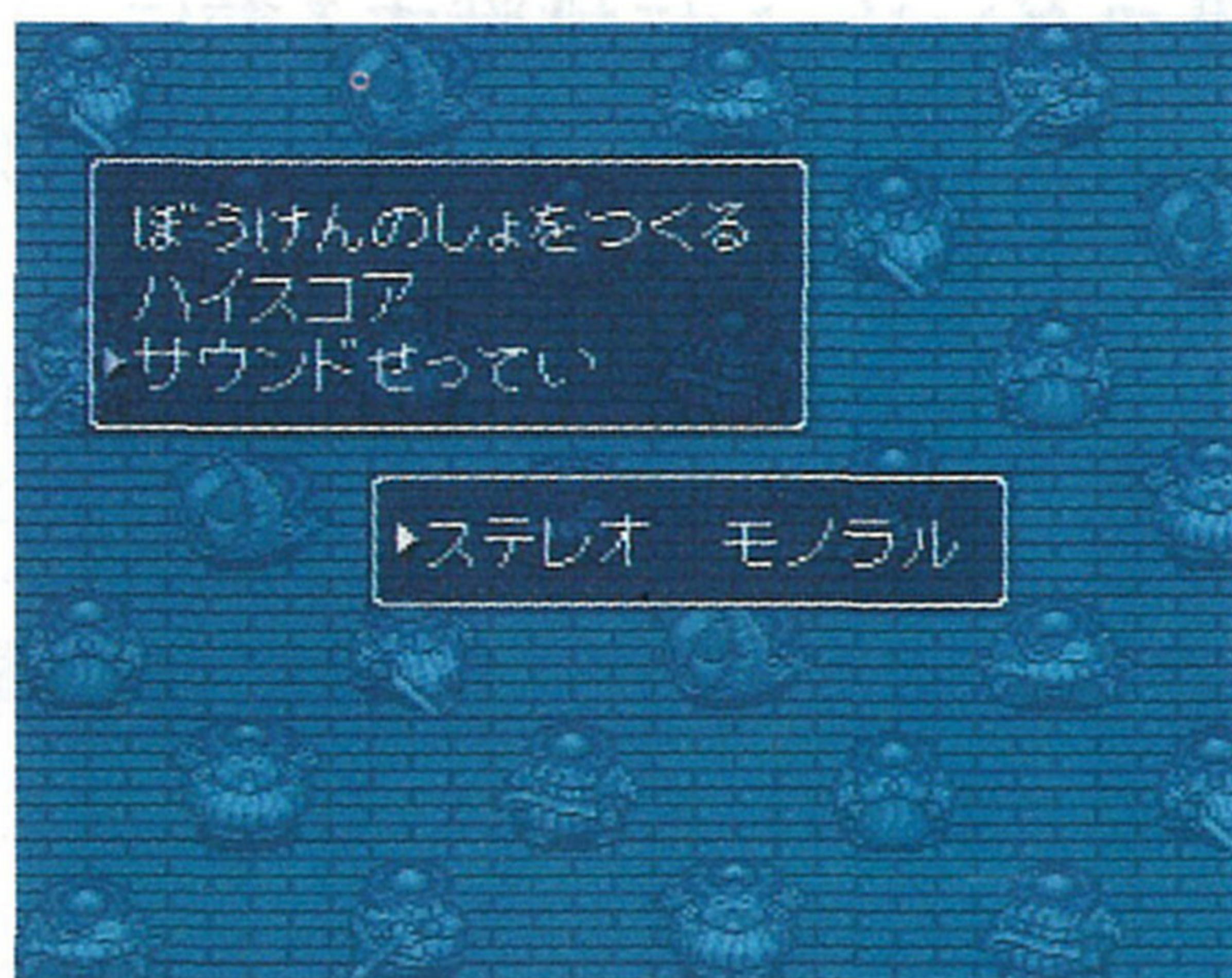
村の名前は、左のような名前入力画面で入力するんだ。十字ボタンで▶を動かし、文字をえらぼう。入力できる文字は4文字。ひらがなのほか、カタカナも使えるよ。「おわる」をえらんでボタンを押すと、村の名前が決定し、冒険の書に記録されるんだ。



せってい サウンド設定

メニュー画面で「サウンドせってい」をえらぶと、サウンドのステレオ/モノラルの切りかえができるよ。このソフトはステレオでサウンドが楽しめるようになっているけれど、

モノラル（スピーカーが一つしかないタイプ）のテレビなどでプレイする時は「モノラル」をえらぼう。この設定は、次に切りかえ操作をするまで、そのまま維持されるよ。



2

いざ^{どう くつ}洞窟へ^{しゅつぱつ}出発だ!

名^な前^{まえ}の入^に力^{りき}がすんだら、いよいよ^{どうくつ}洞窟へチャレンジ
 することが^{まえ}できるよ。でも、その^{しろ}前^{まえ}にお城^{しろ}の王^{おう}様^{さま}にあ
 いさつだ。王^{おう}様^{さま}と^{はなし}話^{はなし}をし、まわり^{ひと}にいる人^{ひと}たちからも
 情^{じょう}報^{ほう}を^き聞^きき出^だしたら、いざ^{しゅつぱつ}出^{しゅつ}発^{ぱつ}だ!

まずは^{しろ}お城へ...

冒^{ぼう}険^{けん}の書^{しょ}を作^{つく}ったトルネ
 コがまずやってくるのは、
 王^{おう}様^{さま}の住^すむお城^{しろ}だ。奥^{おく}に
 王^{おう}様^{さま}がすわっていて、ト
 ルネコに^{はなし}話^{はなし}しかけてくる
 ぞ。質^{しつ}問^{もん}もしてくるので、
 十^{じゅう}字^じボタ^んで▶を^{うご}動^{うご}かし、
 はい／いいえをえらんで
 エー
 Aボタ^んを押^おそう。



王^{おう}様^{さま}の^{はなし}話^{はなし}だと、どうやら「不^ふ思^し議^ぎのダンジョン」は相^{そう}当^{とう}手^てごわい
 洞^{どう}窟^{くつ}らしい。そこで、その本^{ほん}番^{ばん}のダンジョンに挑^{ちょう}戦^{せん}する前^{まえ}に、小^こ
 手^て調^{しら}べのためのダンジョンがあるということだ。おっと、王^{おう}様^{さま}は
 冒^{ぼう}険^{けん}の成^{せい}功^{こう}を祈^{いの}って手^てみやげまで持^もたせてくれたぞ。



出^でか^かける前^{まえ}に、王^{おう}様^{さま}のまわり
 にいる人^{ひと}たちにも^{はなし}話^{はなし}しかけて
 みよう。いろい^{やく}ろ役^{やく}に立^たつ情^{じょう}
 報^{ほう}をおしえてくれるよ。ひと
 とおりの^{はなし}話^{はなし}を^き聞^きいたら、いよ
 いよ^{しゅつぱつ}出^{しゅつ}発^{ぱつ}だ。お城^{しろ}を出^でると、
 そこは^{どうくつ}洞^{どう}窟^{くつ}の入^いり口^{ぐち}。さあ、
 一^{いっ}歩^ぽ中^{なか}へ入^{はい}ってみよう。

メイン画面の見方

これが、ダンジョンの中だ。まずは、このメイン画面の見方をおぼえておこう。

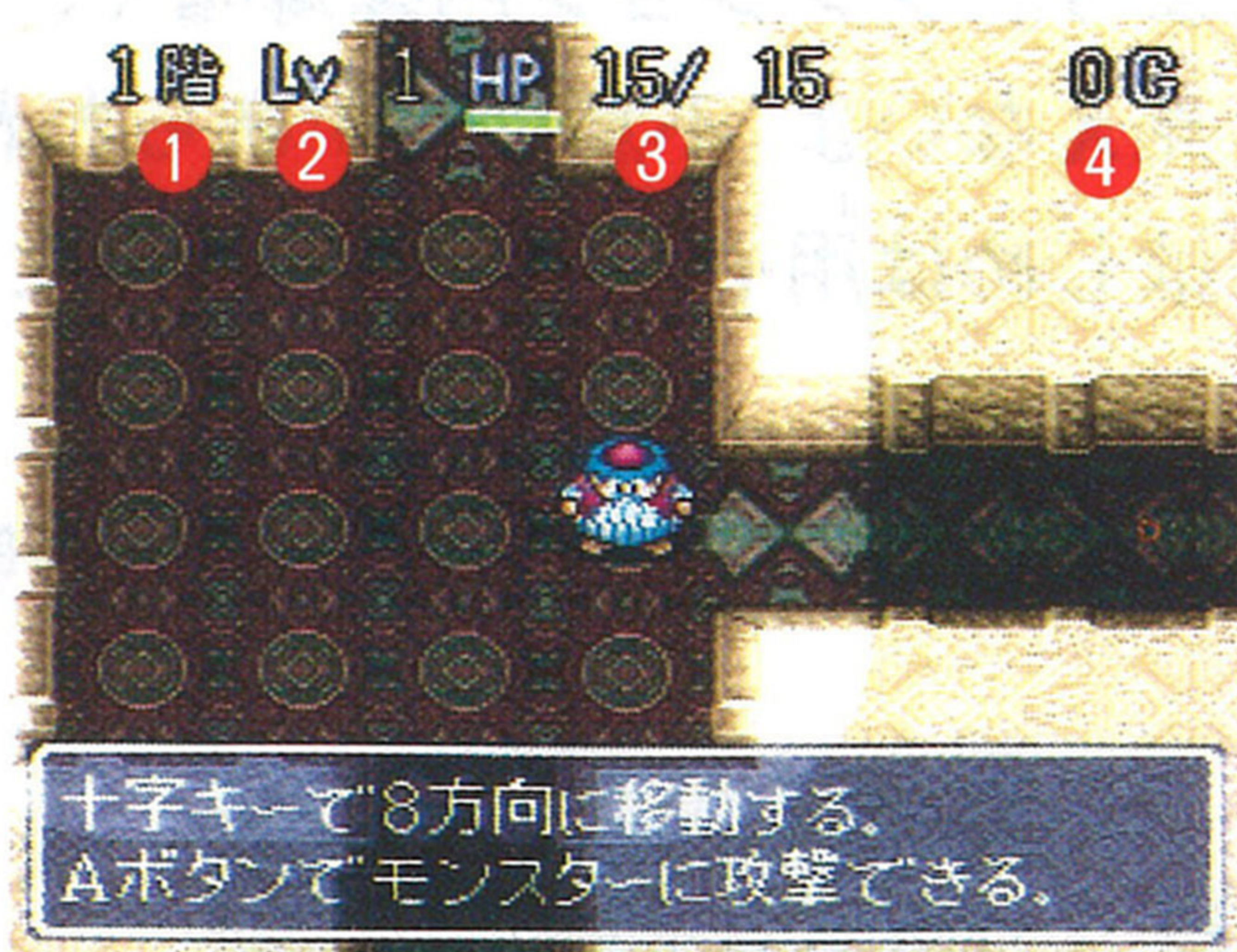
①フロア（現在トルネコのいる階。表示は地下1階をしめす。）

②レベル（敵をたおし、経験をつむことによって上がっていく。）

③HP（トルネコの体力。最大HPと現在のHPが

しめされる。下のゲージは、緑色の部分が現在のHPをしめす。）

④ゴールド（現在、トルネコが持っているお金。）



マップの見方

そのフロア全体を表示するのがマップだ。行ったことのある部屋と通路を表示し、モンスター、アイテムなどを点で表示するんだ。やみくもに歩かなくてもすむように、メイン画面に重ねて表示したままプレイした方がいいぞ（出し方は24ページ）。

それぞれの点は、次の事をしめしている。

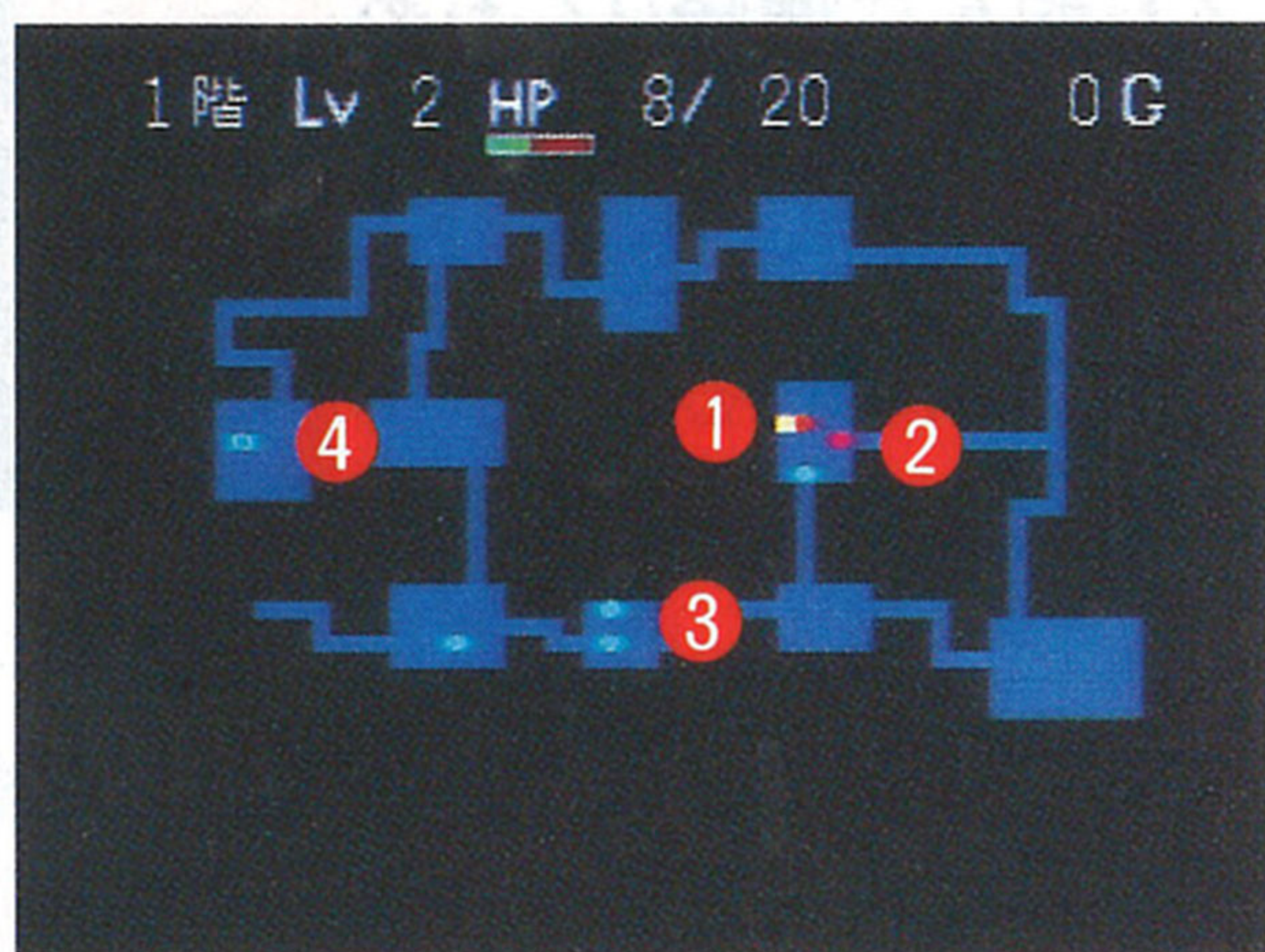
①黄色の点滅……トルネコの位置

③水色の点……アイテム

トルネコ以外は、メイン画面で発見するまで表示されないよ。また、階段とアイテムは、一度発見すれば、ほかの部屋へ移動したあとも、マップで表示されるけど、モンスターは、トルネコが見える範囲内しかマップには表示されないよ。

②赤い点……モンスター

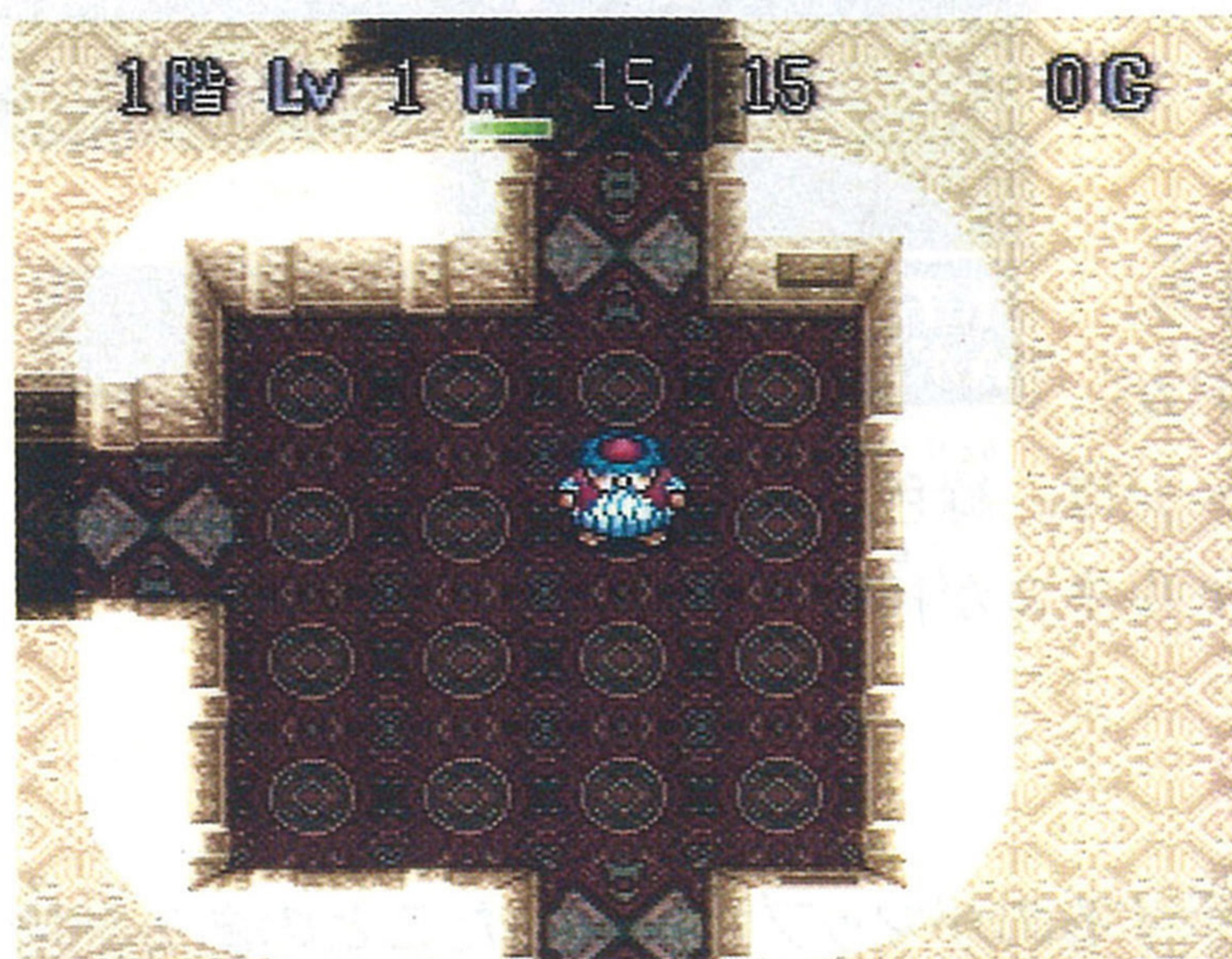
④水色のマス……階段



3

ゆっくり進んでみよう

では、実際にダンジョンの中を歩いてみることにしよう。ダンジョン内は薄暗く、自分のまわりしかよく見えないよ。不意に敵があらわれるかもしれないので、はじめは用心深く、ゆっくりと歩いていこう。

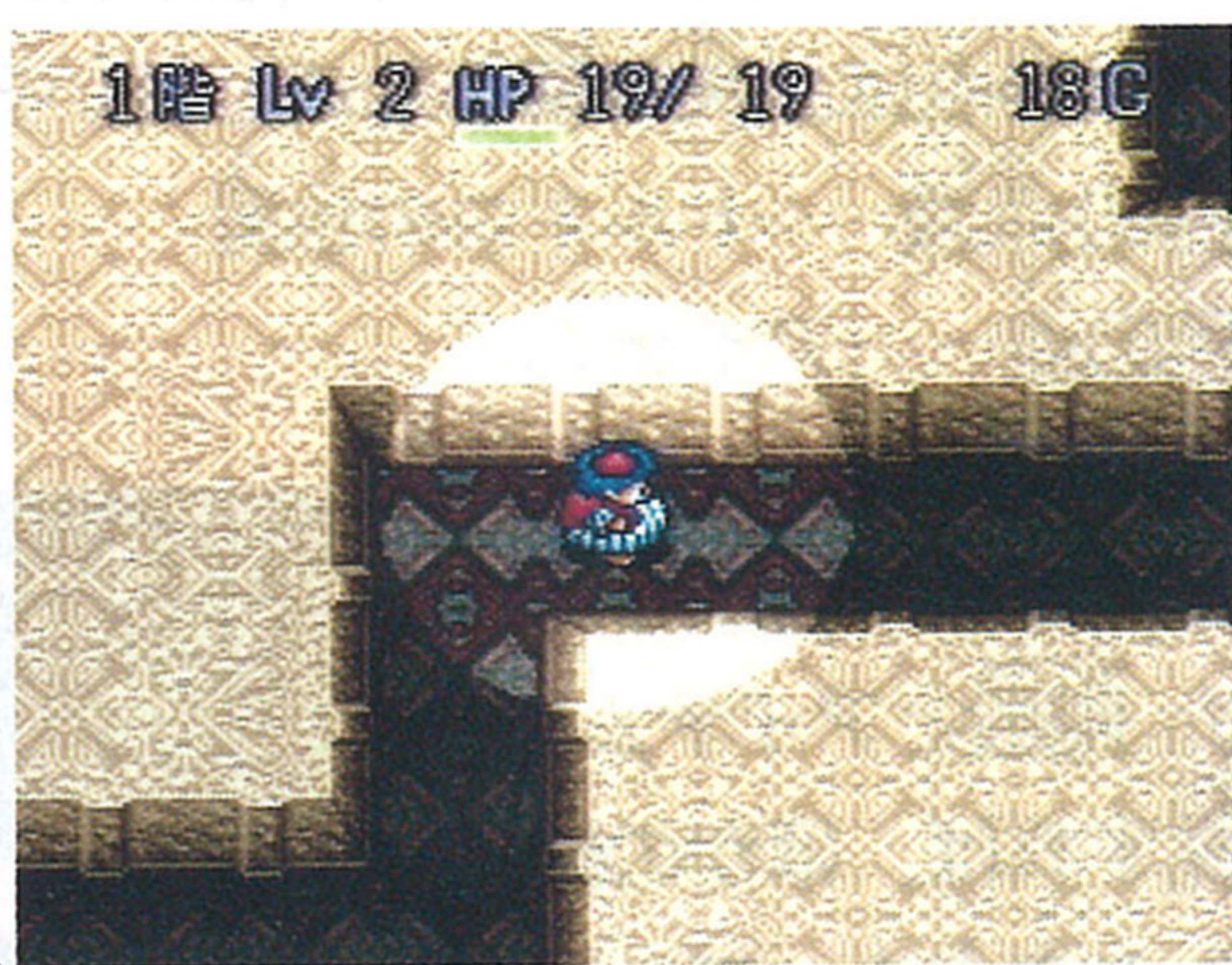


部屋と通路

ダンジョンに入ると、最初トルネコは一つの部屋のなかにいるよ。部屋からは通路がのびているはずなので、その通路を歩いて、色々な部屋を探検していこう。

部屋にいる時は部屋全体を見渡せるけど、通路では自分のまわりの丸い部分しか見えないので、モンスターが近づいてきても、すぐそばにくるまで分からないぞ。

部屋や通路の形はさまざまで、広間のような大きな部屋や、迷路のように入り組んだ通路などもある。また、部屋や通路の配置はフロアごと、プレイごとにかわるので、それを覚えておく必要はないんだ。また、歩く時に、Bボタンを一緒に押すと、高速移動を



分以外では、よく見えません。通路では、自分のまわりの丸い部分

することができるぞ。通路の分かれ目などではいったん止まるんだ。一度行った道をひきかえす時などに利用しよう。

ダンジョン内での各ボタンの役目

十字ボタン

(方向ボタン)

トルネコの移動や、体の向きをかえるのに使います。

Lボタン (弓矢ボタン)

矢を装備している時、それをうつことができます。

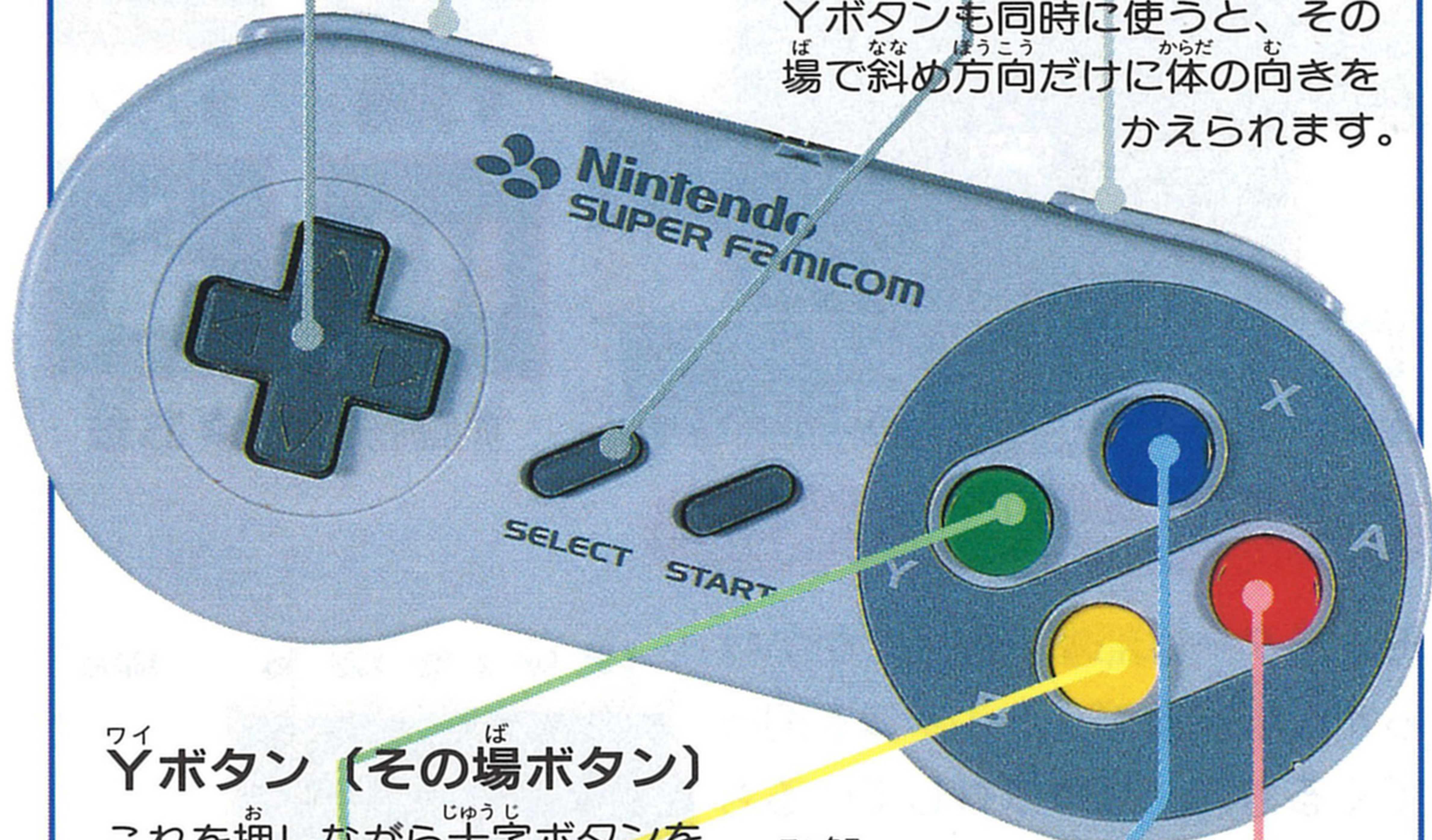
セレクトボタン

(マップボタン)

押している間だけ、マップのみを表示します。

Rボタン (斜めボタン)

これを押しながら十字ボタンを斜めに押せば、トルネコは斜め方向にしか進みません。また、Yボタンも同時に使うと、その場で斜め方向だけに体の向きをかえられます。



Yボタン (その場ボタン)

これを押しながら十字ボタンを押すと、一歩も進まず、その場で体の向きだけをかえることができます。

Bボタン (高速ボタン)

十字ボタンとあわせて押すと、高速移動します。

高速移動中にアイテムが落ちていた場合、トルネコはその直前で止まりますが、さらにBボタンを押したまま進めると、アイテムの上に乗ったのち、拾わずに通ります。

※スタートボタンは使いません。

Xボタン (ウインドウボタン)

ベースウインドウを出すためのボタンです(→24ページ)。

Aボタン (攻撃ボタン)

体の向いている方に剣(腕)を振って攻撃します。地面にわながないかをしらべることもできます。

また、相手がいない時に剣を何回も振ると、HPを少しずつ回復させることができます。さらに、Bボタンをあわせて押すと休けいとなり、その場でHPを回復することができます。

アイテムが落ちていた

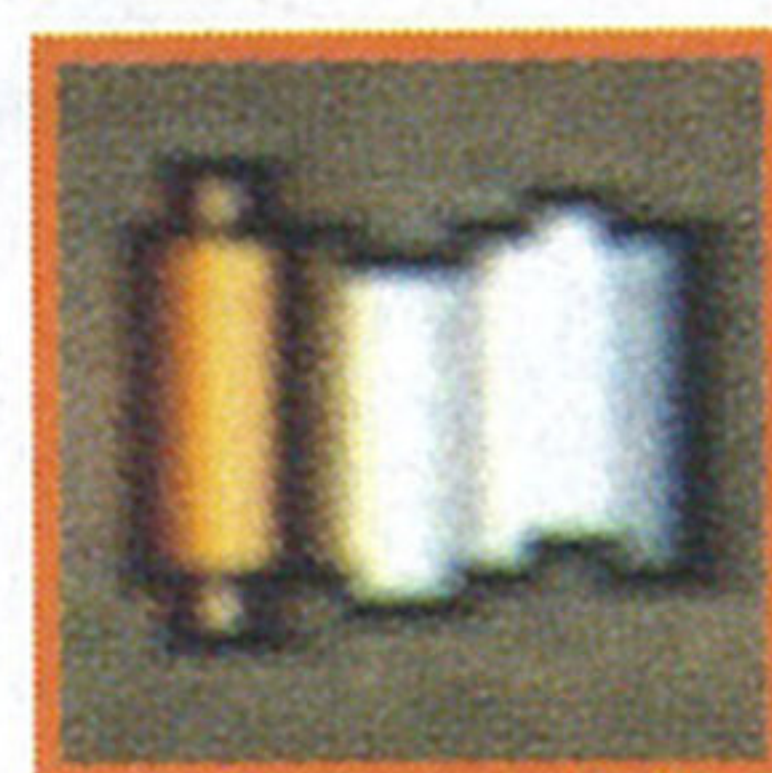
部屋には、アイテムが落ちていることがあるよ。トルネコをその上に立たせると、アイテムを手に入れることができるんだ。ただし、トルネコが持てるアイテムには限りがあるので、アイテムがいっぱいになった時には、どれかを使ったり、捨てるなどしなくてははいけないよ。



↑武器



↑パン



↑まきもの
↑巻物



↑かね
↑お金

モンスターがあらわれた

モンスターは部屋、通路にかかわらず出現するぞ。トルネコを追ってくるもの、ウロウロしているもの、じっとしているものなどさまざま。近くによってきたら、体を敵の方へ向けてAボタン！トルネコの腕がふられて敵を攻撃するぞ。一度でたおれない場合は、何度でも殴って相手をやっつけよう。



モンスターをたおしても油断しちゃだめだ。相手の攻撃でトルネコのHPがへっているはず。それを回復させることを考えよう。HPを回復させるのは3つの方法があるぞ。①歩く ②剣を振る・または休けい ③薬草を飲む どれかの方法で、

トルネコのHPをいっぱいにもどすことだ。HPのへりがそれほどひどくなく、^{ちか}近よってくる敵もいなければ、^{たんけん}探険の続きをしてもかまわない。^{ある}歩いているうちにHPは回復するはずだ。

わなにかかった!

部屋には、わながしかけられていることもあるぞ。これはかかってしまうまでまったく^み見えないんだ。ただし、一度かかったわなは、^み見えるようになって残るよ。わなの一部として、次のようなものがあるんだ。



- ^お落とし穴……^{あな}下の階に^お落ちる。HPが少し^{すこ}へる。
- ^{トラ}トラばさみ……しばらくの間^{あいだい どう}移動できない。攻撃^{こうげき}などは可能^{かのう}。
- ^や矢……トルネコの背後^{はいご}から矢が飛んでくる。
- ^{ねむ}眠りガス……^{しろ}白いガスが^ふ噴き出して、^だ眠ってしまう。
- ^{じらい}地雷……^{ばくはつ}爆発が起きて、HPが半分^{はんぶん}になってしまう。

階段があった!

フロアのどこかの部屋に、^{した}下の階へお^{かいだん}りる階段があるんだ。それを見つけたし、^おウィンドウで「下りる」を選択^{せんたく}すると、^{した}下の階へお^{かい}りることができるぞ。ただし、一度^{いちど}下の階へお^{かい}りてしまうと、もとのフロアにはもどれないから、^{じゅうぶん}そのフロアを^{たんけん}十分に探険してからにした方がいい。



4

ウィンドウを出してみよう

エックスボタンを押すと、ウィンドウと呼ばれる窓が画面に表示されるよ。拾ったアイテムを見たい時や、使いたい時に押してみよう。また、ウィンドウにはいくつかの種類があるのでよくおぼえておこう。

ベースウィンドウ

トルネコの行動を選択するウィンドウだよ。十字ボタンで▶を動かし、Aボタンを押すと、そのコマンドをえらんだ事になるんだ。



▶**道具** これをえらぶと、アイテム一覧ウィンドウが新たに表示され、アイテムを使ったりすることができる。

▶**マップ** マップの表示切りかえコマンドだ。一度えらぶと、メイン画面にマップが半透明で重なるように表示されるぞ。もう一度えらぶと、マップは消え、メイン画面のみの表示となるんだ。一度きめれば、ゲームオーバー後もそのままの設定となるよ。

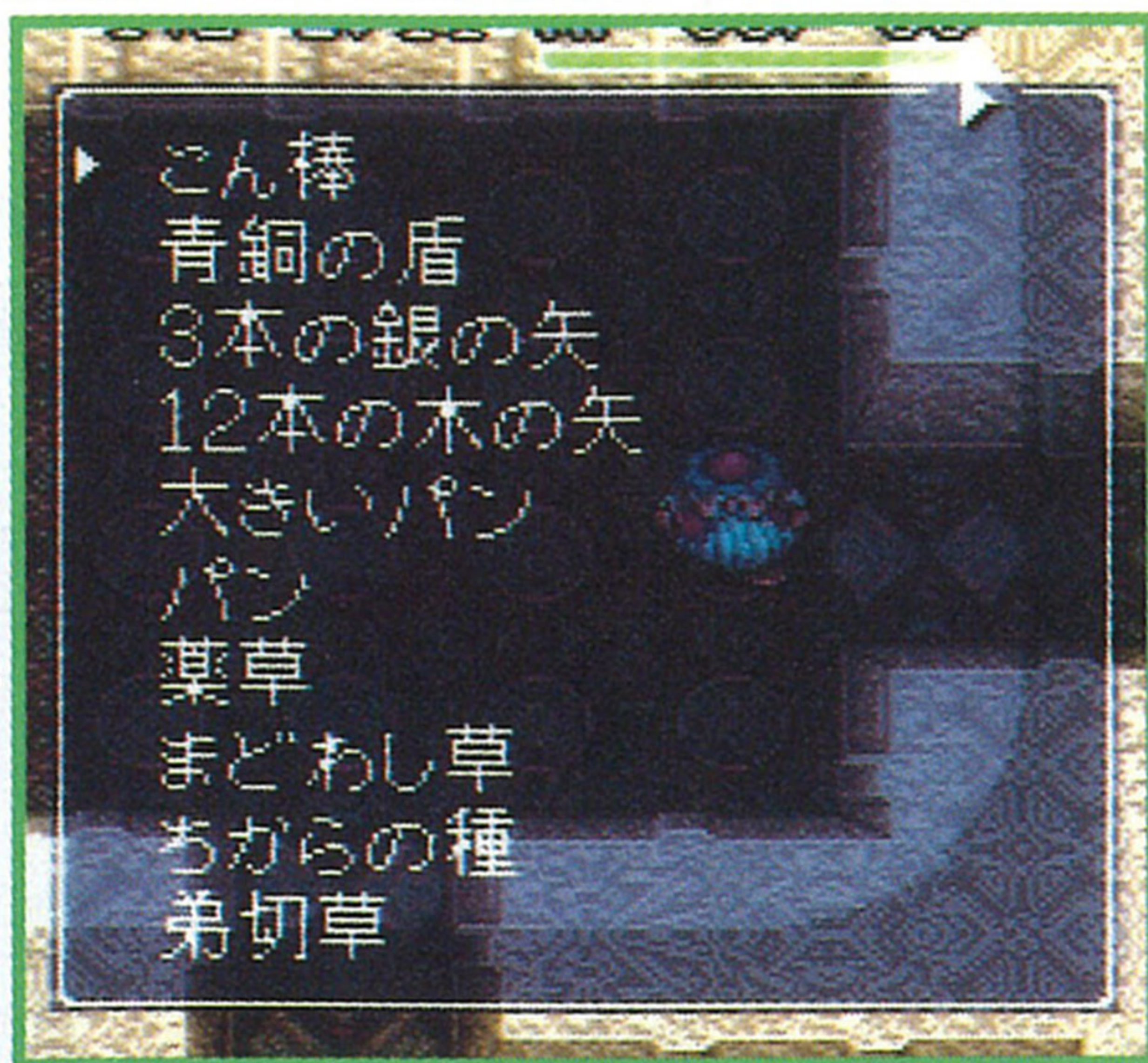
▶**拾う** いったんアイテムの上に乗った時、それを拾うコマンドだ。また、階段の上でベースウィンドウを開くと、「階段」というコマンドにかわるよ(→40ページ)。

▶**中断** ゲームをいったん中断する時にえらぼう。スイッチを切っても、次にプレイする時には、同じ場所からゲームを再開することができるよ。もちろん、レベルやアイテムも中断した時のままだ。



アイテム一覧ウィンドウ

トルネコが現在持っている、すべてのアイテムを見られるウィンドウだ。アイテムは20個まで持て、2枚のリストにわけて表示されるから、10個以上アイテムを持っている時は、十字ボタンの左右で、アイテム一覧の1、2ページの表示切りかえをしよう。また、



この表示の時にYボタンを押すと、アイテムの整とんができるぞ。武器▶盾▶指輪▶矢▶食料▶薬▶巻物▶杖の順に種類わけされ、自動的に並べかえられて表示されるんだ。

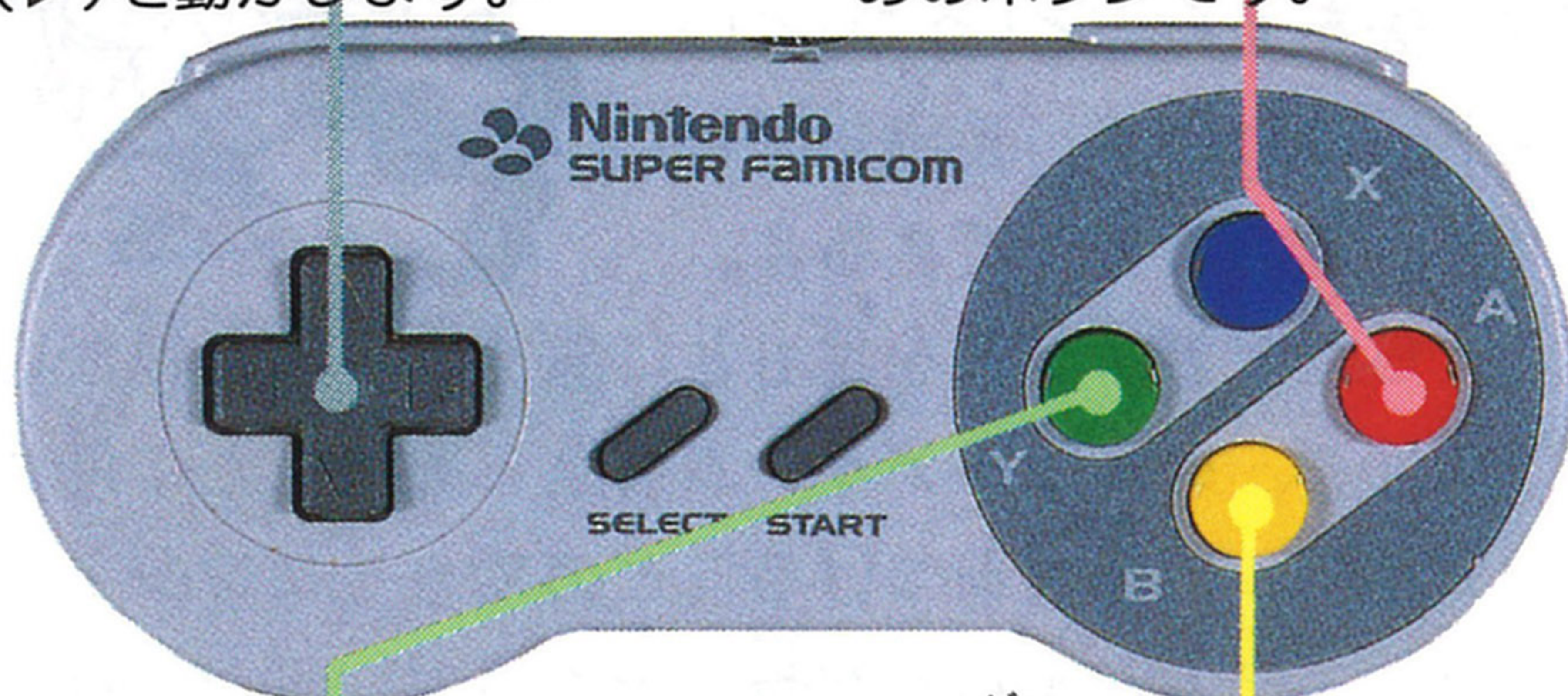
ウィンドウ画面での各ボタンの役目

十字ボタン (選択ボタン)

コマンドやアイテムをえらぶカーソル(▶)を動かします。

Aボタン (決定ボタン)

えらんだコマンドを実行するためのボタンです。



Yボタン

(アイテム整とんボタン)

アイテム一覧ウィンドウが表示されている時に押すと、アイテムを整とんすることができます。それ以外の時は、Bボタンとおなじく、キャンセルボタンとしてはたらかず。

Bボタン

(キャンセルボタン)

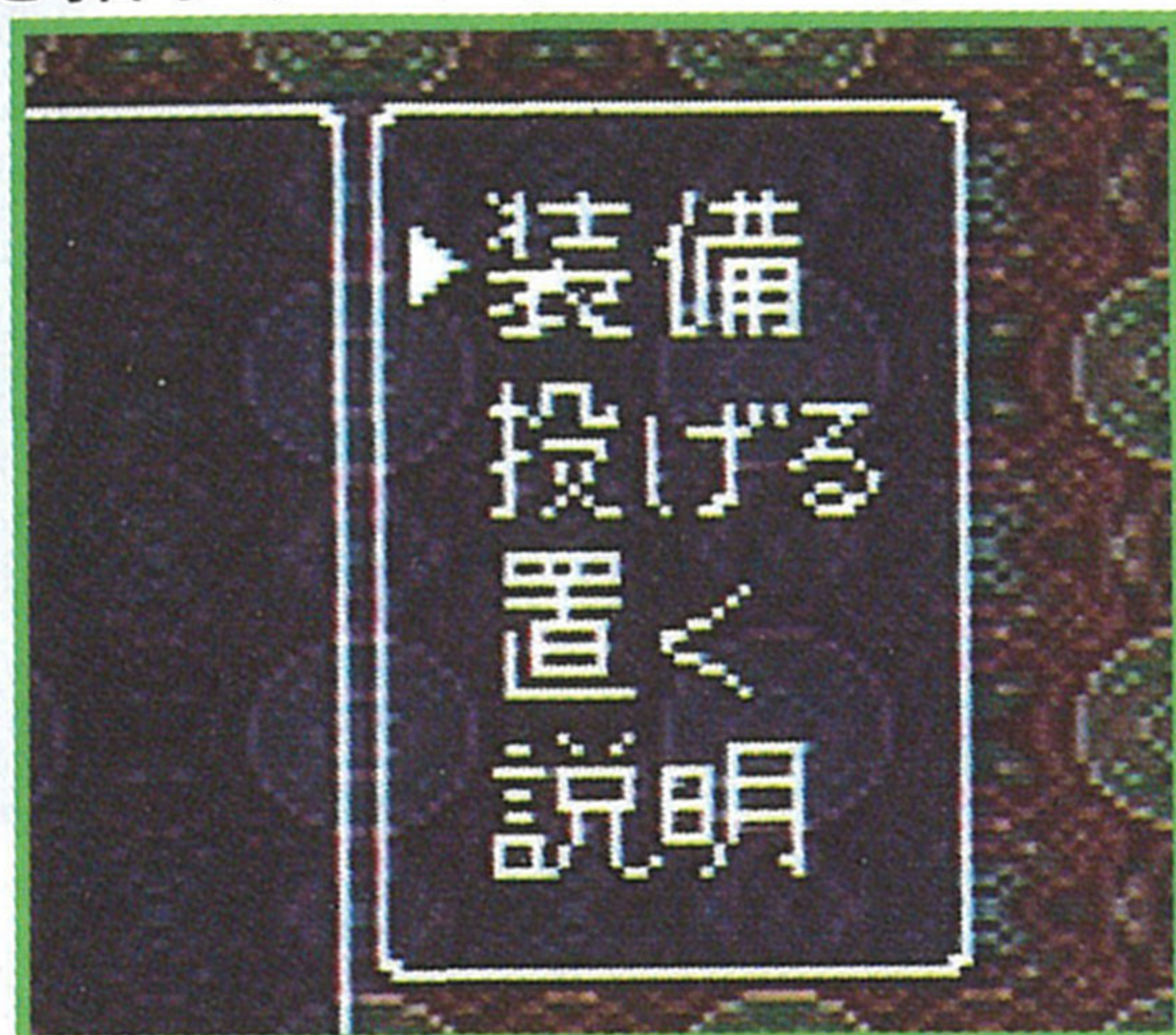
コマンドをキャンセルするためのボタン。押すと、前の画面にもどります。
※これ以外のボタンは使いません。

コマンドウインドウ

アイテムをえらぶと、となりにコマンドウインドウが表示^{ひょうじ}されるよ。アイテムをどうしたいのかを指示^{しじ}するウインドウだ。

▶**装備** 武器^{ぶき}や盾^{たて}を身^みにつける。

また、ここのコマンドは、えらんだアイテムによって、食料^{しょくりょう}→食^たべる、薬^{くすり}→飲^のむ、巻物^{まきもの}→読^よむ、杖^{つえ}→振^ふるというように自動^じ的^{どう}的^{てき}にかわるよ。また、身^みにつけた武器^{ぶき}や盾^{たて}には、一^{いち}覧^{らん}表^{ひょう}のアイテム名^{めい}の前^{まえ}にEが表示^{ひょうじ}されるんだ(装備^{そうび}



できるアイテムは、武器^{ぶき}、盾^{たて}、指輪^{ゆびわ}、矢^や)。また、すでに身^みにつけているアイテムをえらんだ場合は、「はずす」というコマンドにかわるぞ。

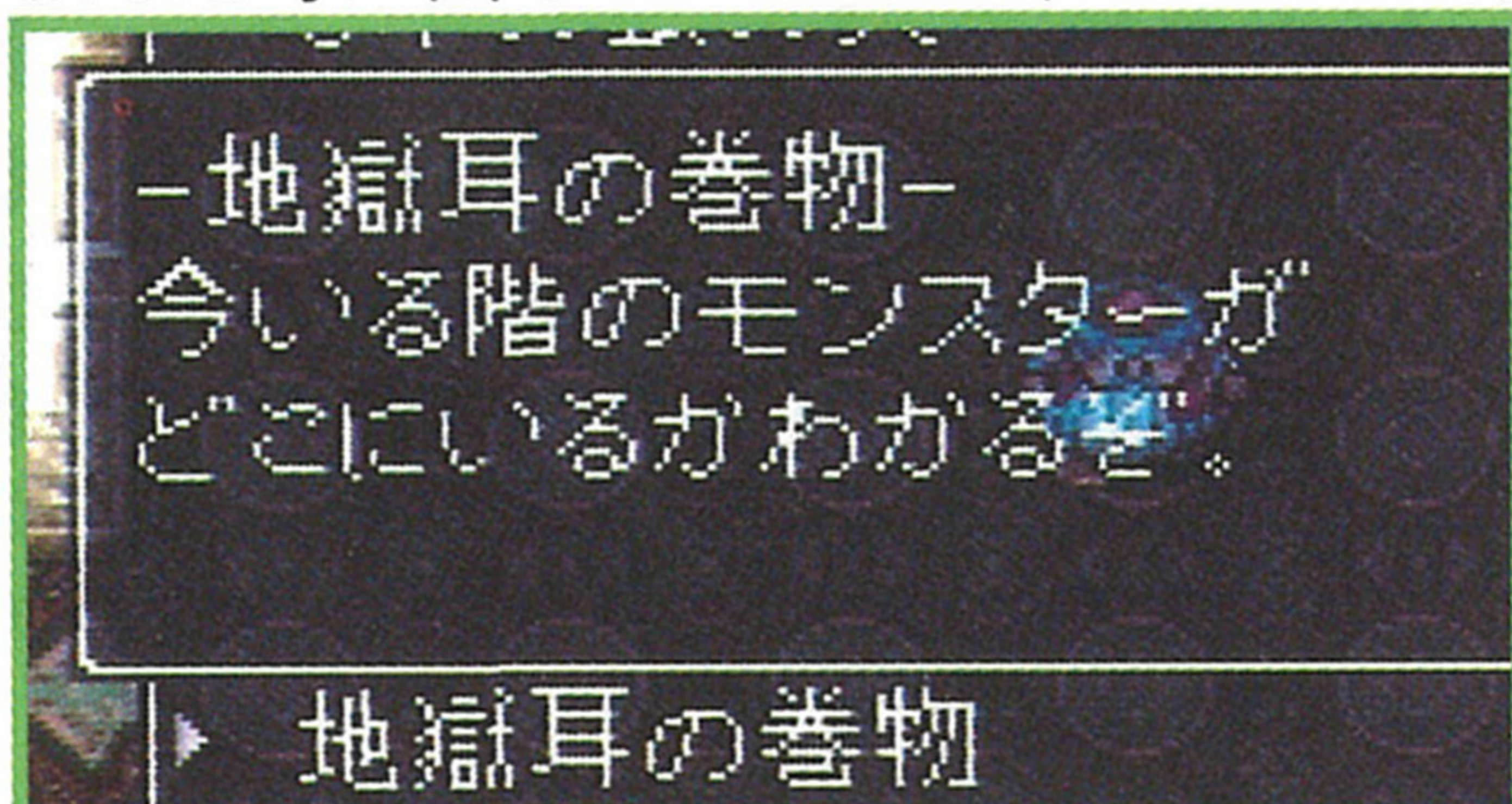
▶**投げる** えらんだアイテムを、トルネコが向^むかっている方向^{ほうこう}に投^なげるぞ。モンスターに当^あてるとダメージを与^{あた}えることができるアイテムもあるんだ。また、矢^やをえらぶと「うつ」というコマンドにかわって、装備^{そうび}してない矢^やでも、うつことができるよ。



▶**置く** えらんだアイテムを足^{あし}もとに置^おくよ。持ち物^{もの}がいっぱいになった時^{とき}など、いらないアイテムを捨^すてる時^{とき}などに使^{つか}うんだ。

▶**名前** アイテムに名前^{なまえ}をつけることのできるコマンド。正体^{しょうたい}の分^わからないアイテムをえらんだ時^{とき}に出^でるコマンドだ(→31ページ)。

▶**説明** アイテムの使^{つか}いみちが分^わからない時^{とき}にえらぼう。アイテムの特^{とく}徴^{ちよう}や効果^{こうか}などが表示^{ひょうじ}されるぞ(正体^{しょうたい}が分^わかっているアイテムの場合^{ばあい}のみ)。



ステイタスウインドウ

トルネコの^{げんざい}現在の^{じょうきよう}状況をしめすウインドウだ。^{ときどき}時々、トルネコの「ちから」や^{はら}腹^{ぐあい}へり具合をチェックしよう。

最深階	6	満腹度	57%
剣の強さ	1	ちから	8/8
盾の強さ	3	経験値	53

●^{さいしんかい}最深階……この^{ぼうけん}冒険の書で行ったことのある、いちばん^{ふか}深い^{かい}階数をしめしているよ。

●^{けん}剣の強さ……^{そうび}装備している^{ぶき}武器の^{つよ}強さの^{あた}値だ。

●^{たて}盾の強さ……^{そうび}装備している^{たて}盾の^{つよ}強さの^{あた}値だ。

●^{まんぶくど}満腹度……おなかの^{ぐあい}へり具合。動きまわるにつれ、だんだんとへっていくよ。0%になると、^{パーセント}一歩あるくごとに、^{いっぽ}HPが^{ヒットポイント}一つづつへってしまう。その時は、メイン画面の上の文字が黄色に変わるよ。

●^{ちから}ちから……^{さいだい}最大値と^{げんざい}現在の^{あた}値とが表示されるよ。

●^{けいけんち}経験値……トルネコの^{げんざい}現在の^{けいけんち}経験値をしめしているよ。

※また、すべてのウインドウは、^{ヒットポイント}HPが^{すく}少なくなると、^{いろ}わくの^{いろ}色が^{しろ}白から^{あか}赤にかわって^{ひょうじ}表示されるよ。

^{けいけんち}経験値とトルネコのパワー

^{けいけんち}経験値は、^{てき}敵モンスターをたおすことによつてだんだんと^{ちくせき}蓄積されていくんだ。
^て手ごわい^{てき}敵ほど、もらえる^{けいけんち}経験値は^{たか}高いぞ。そして、^{いって}一定のところまでたまると、^{ひと}レベルが^あ一つ上がるんだ。レベルが上がると、トルネコの^{ヒットポイント}HP^{さいだい}最大値や^{こうげきりよく}攻撃力がアップするぞ。レベルを上げた方がトルネコは^{つよ}強くなるわけだから、^{てき}敵と^{であ}出会ったら、なるべく^{けいけんち}たおして経験値をかせごう。



5

アイテムを使ってみよう

ダンジョン内を歩きまわったら、アイテムがいくつか手に入るはず。武器や盾などは、手に入れたらすぐに身につけよう。ほかには、どんなアイテムが手に入ったかな？ アイテム一覧ウインドウでたしかめてみよう。

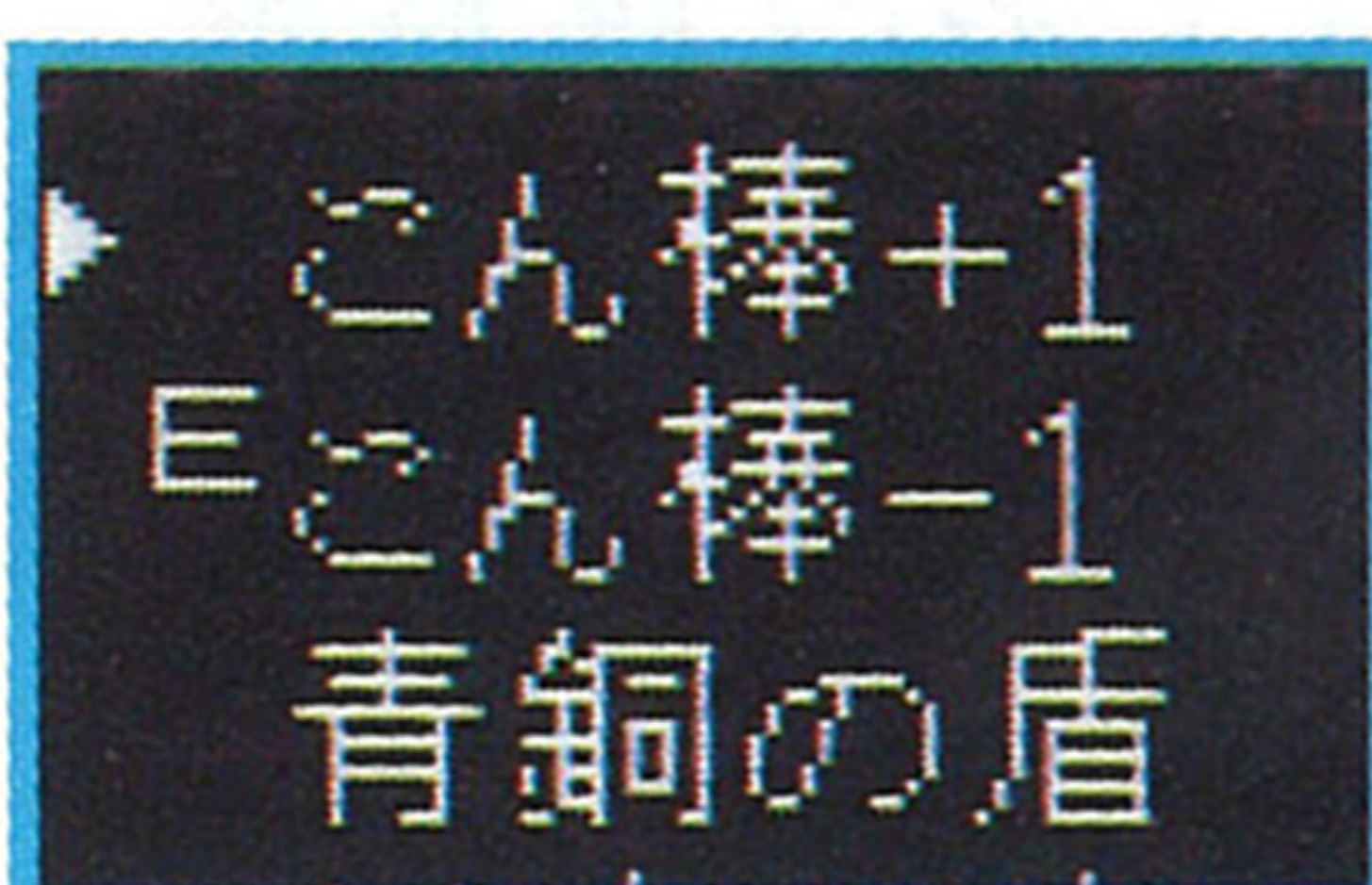
武器・盾・矢を手に入れたら

剣やこん棒などの武器、盾を手に入れたら、さっそく「装備」しよう。持っているだけでは身につけたことにはならないからね。また、矢は身につけていなくてもうつことはできるけど、Lボタンでうった方が簡単だから「装備」しておこう。

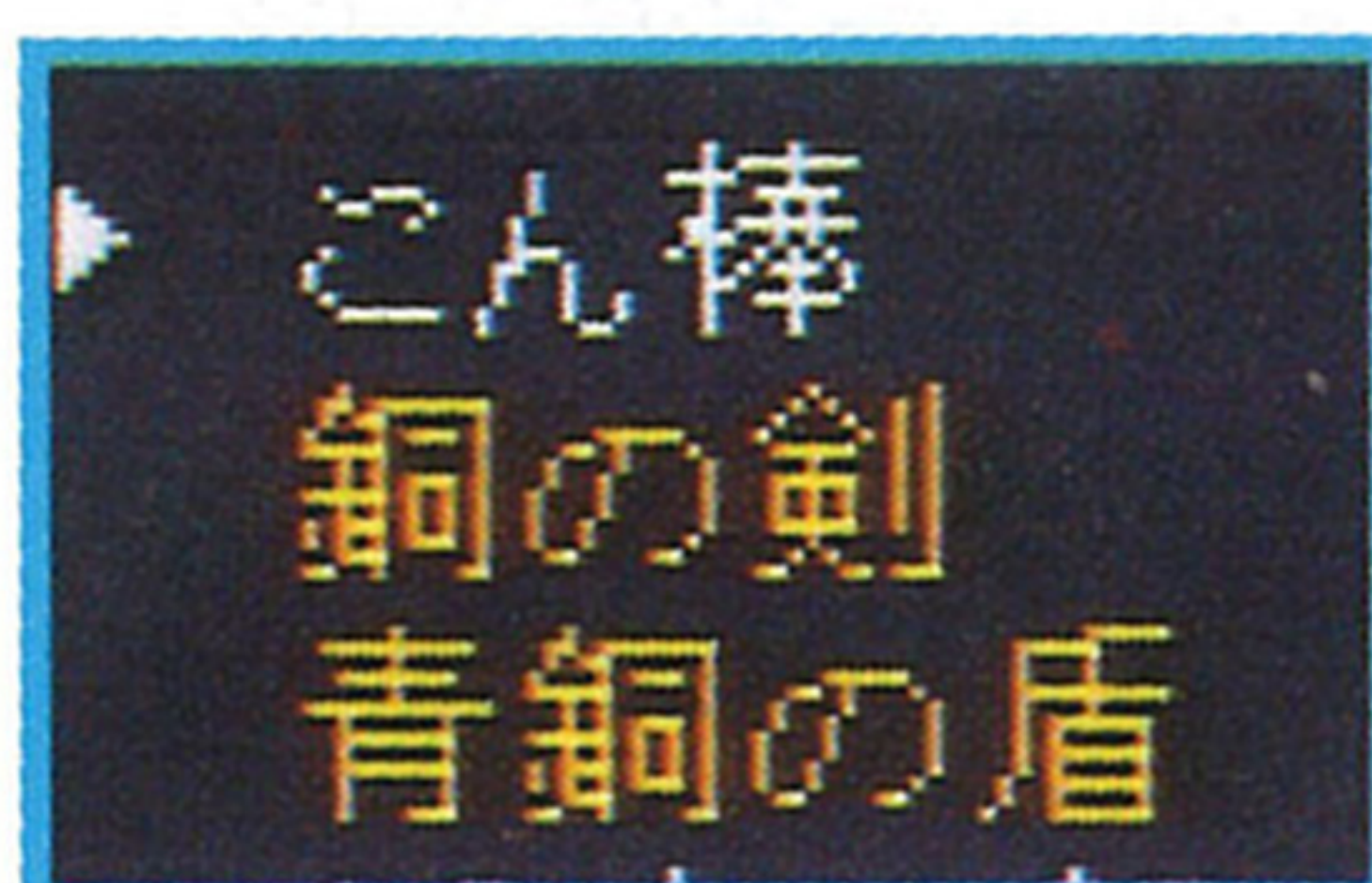


アイテムの強さ

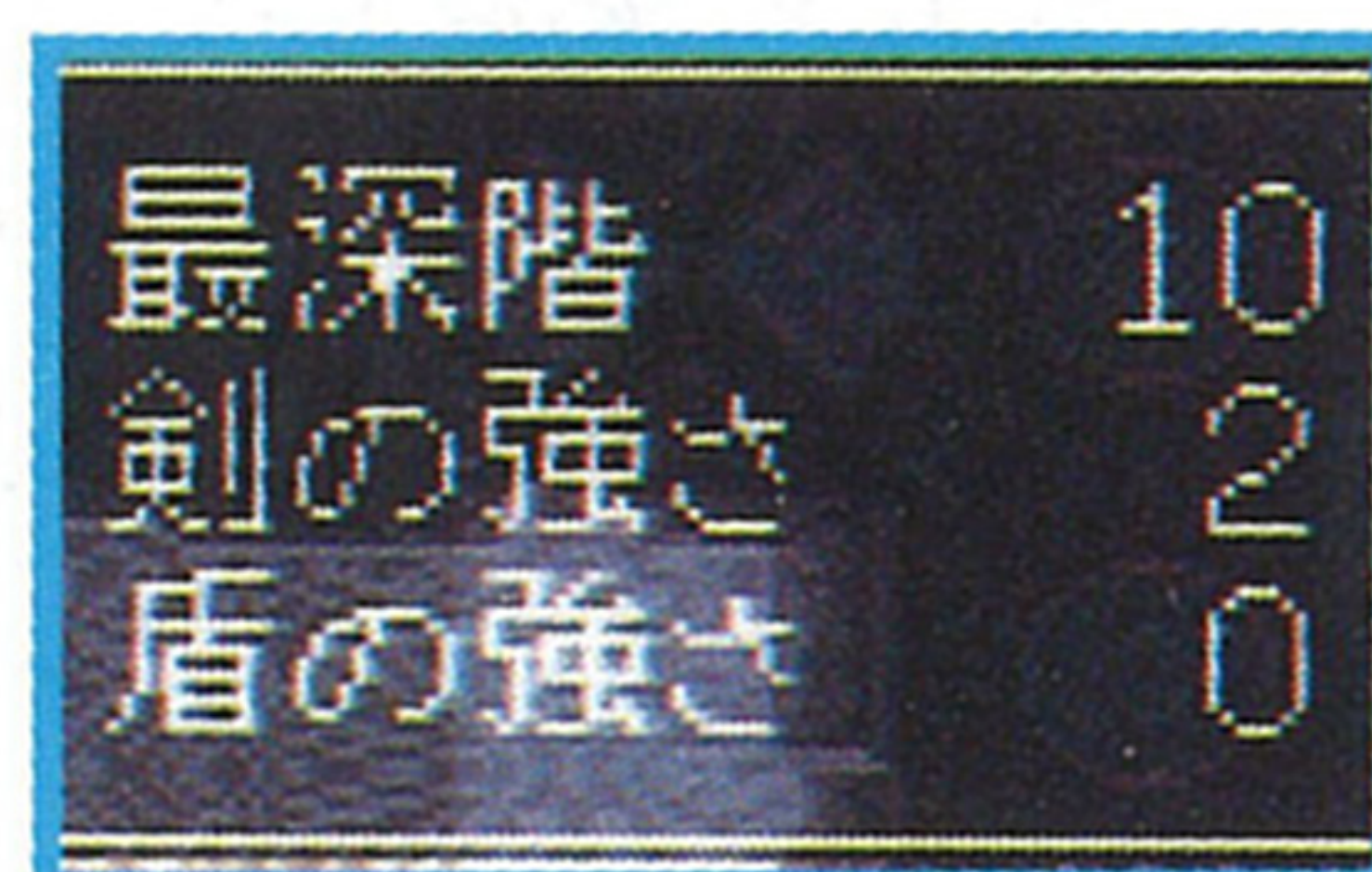
武器や盾には、同じ種類でも、品によって性能のバラつきがあるんだ。一度身につけてみると、アイテム一覧ウインドウで、名前の後に+1などと数字が出ることがある。十の表示が出たら、性能の高い品だ。逆に-1などの表示は、標準よりも性能が低い品なんだ。ちょうど標準の性能のものは、何も表示されないよ。また、一度も身につけていない武器や盾は黄色で表示されるようになっているぞ。



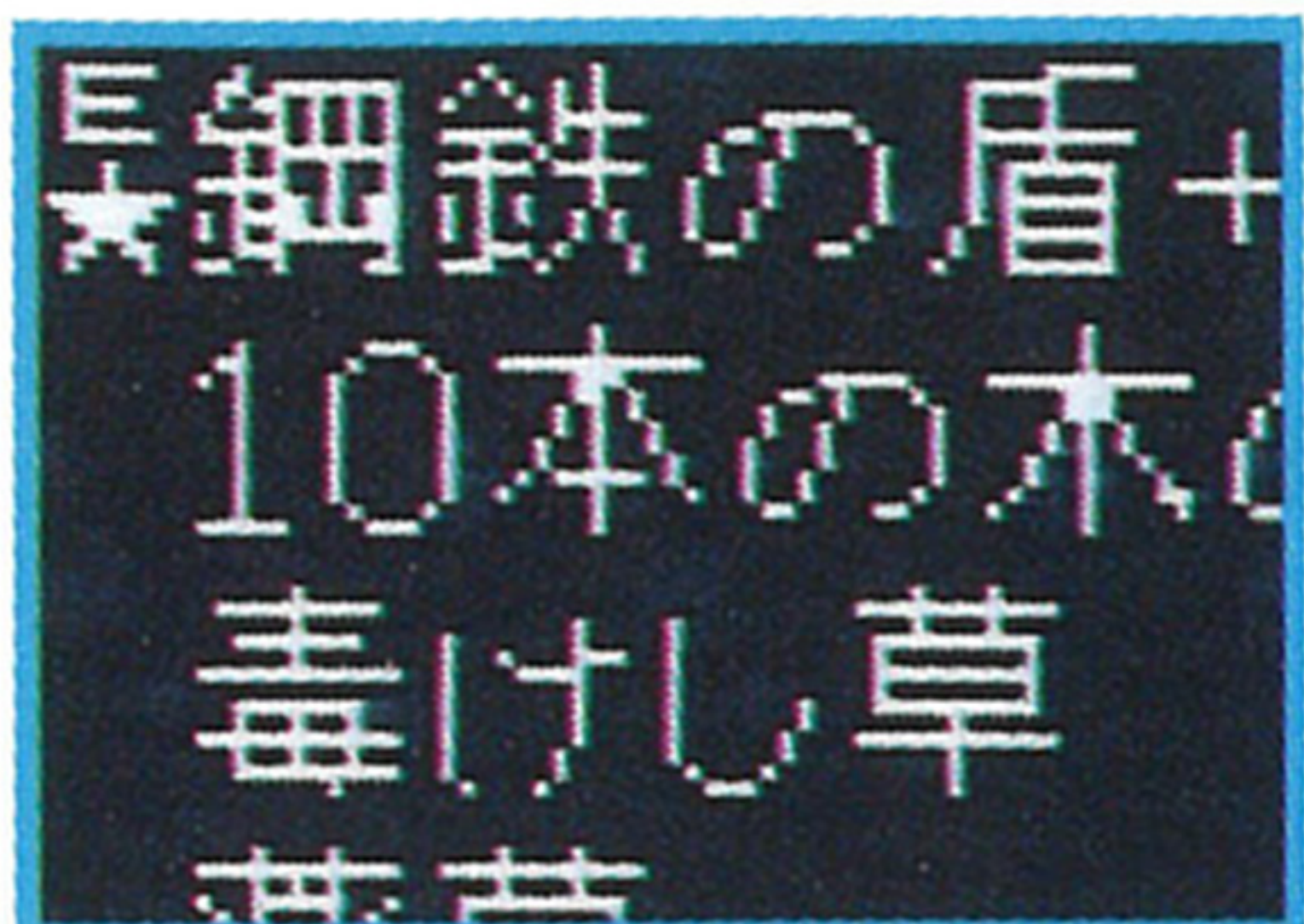
+1は標準よりも性能の高い品。逆に-1は性能が低いことをしめします。



まだ身につけていない武器・盾は、黄色で表示されます。

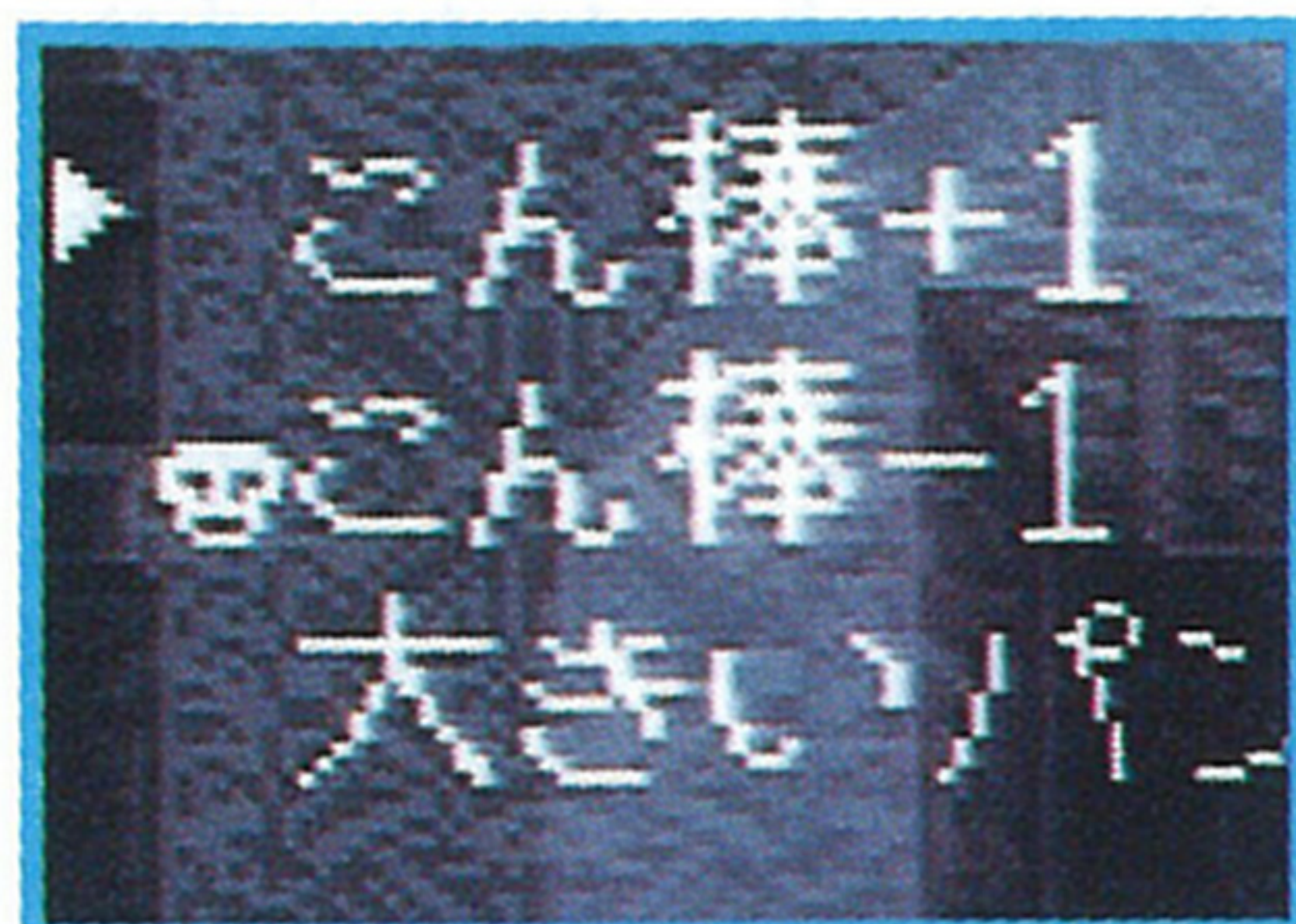


ステータスウインドウで武器と盾の結果的な強さを確認できます。



●メッキ 巻物の効果で、盾にメッキをすることができるようだ。その場合アイテム一覧ウインドウでアイテム名の前に左のような表示がされるよ。メッキされた盾は、敵の攻撃などでさびることがなくなるんだ。

●呪い 剣や盾などには、呪いがかけられている場合もあるぞ。外見では分らず、身につけてみてはじめて分かるんだ。性能などはかわらないけど、一度身につけると、呪いを解くまではずすことができないから要注意だ。呪われているアイテムには、アイテム一覧ウインドウでドクロのマークがついて表示されるよ。



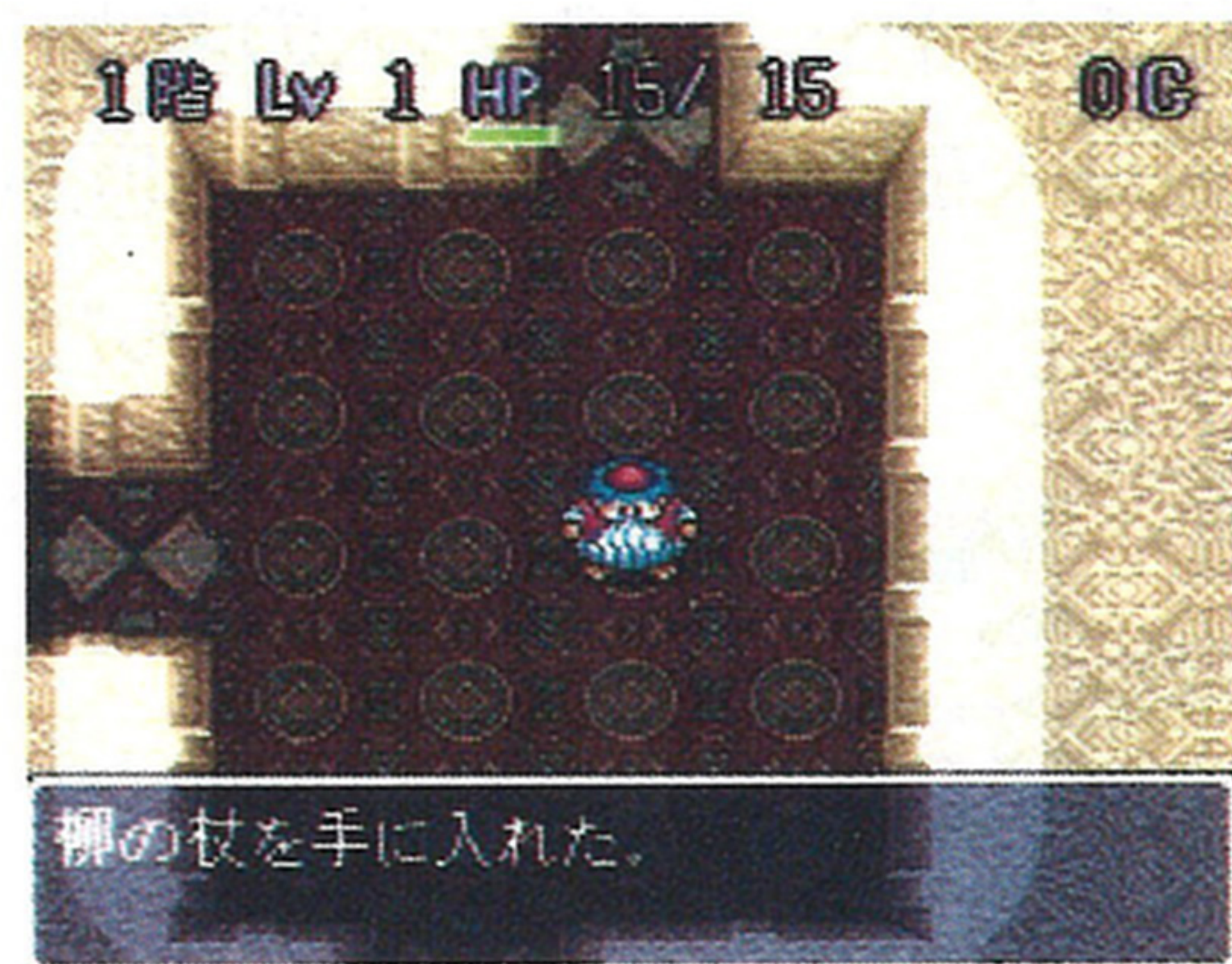
薬と巻物

薬と巻物は、手に入れたからといってすぐに飲んだり、読んだりしなくてもいいよ。拾うとその役目が表示されるので、それをよく読んで、どんな時に使ったらいいかを考えるといいことだ。



杖を手に入れたら

杖を手に入れたかな？ 杖は拾っただけでは、どんな杖なのか分からないんだ。妙な名前がついているけど、中身とは何の関係もない。

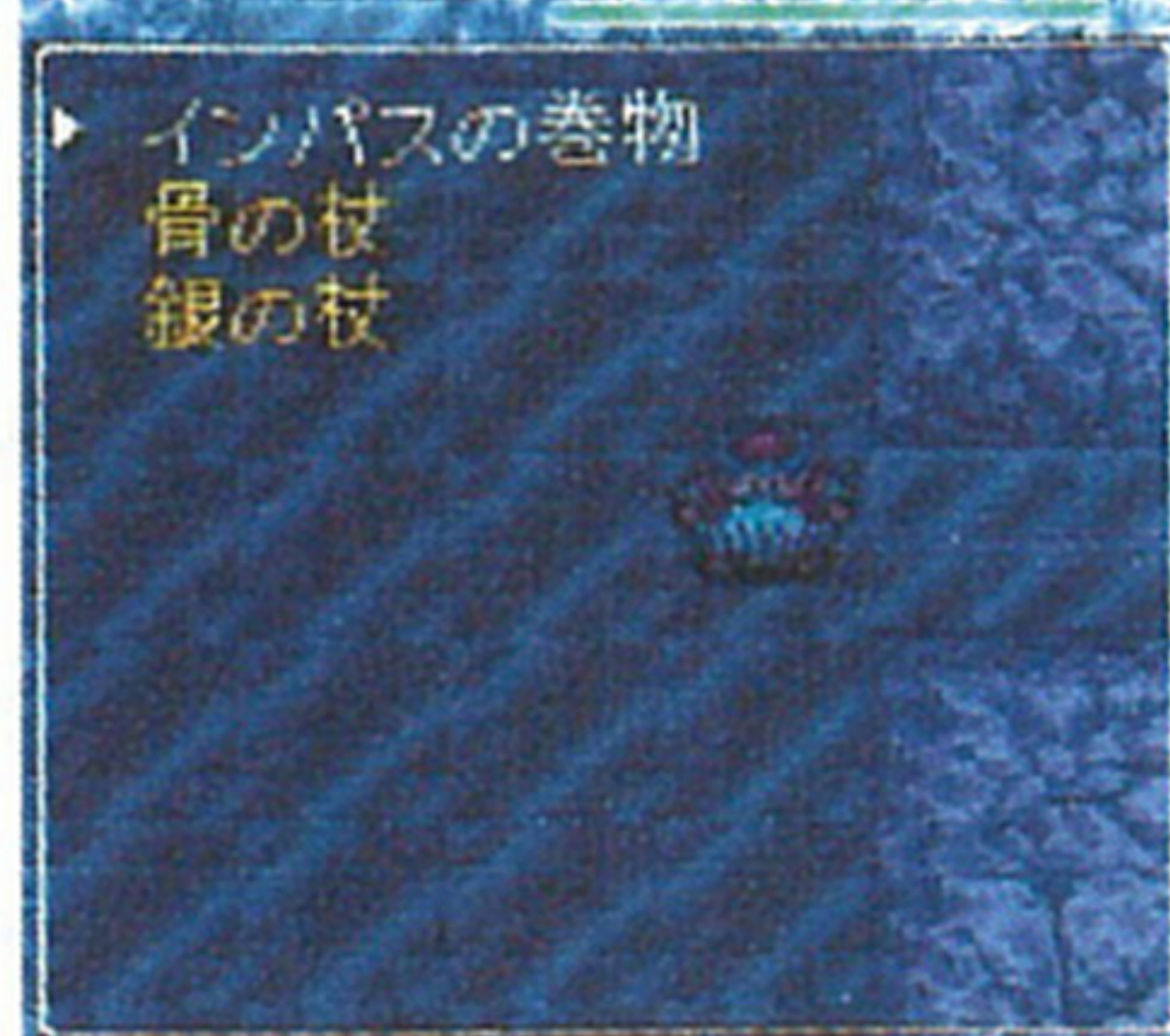


アイテム一覧ウインドウでも黄色で表示されているはずだ。実際にモンスターに向かって振ってみるか、「インパスの巻物」を読んで正体を確かめるしかないんだ。冒険のたびにその名前も違うから気をつけてね。

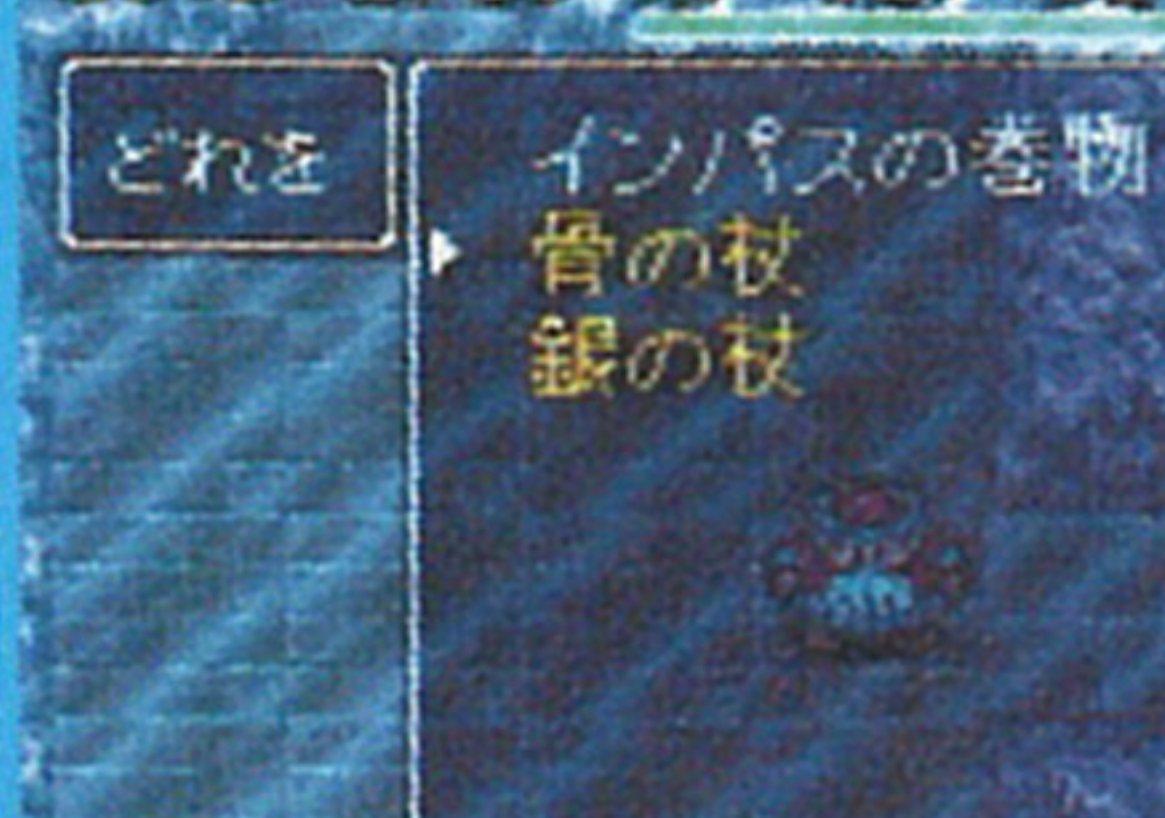
インパスの巻物を活用しよう

手に入れた巻物のなかに、「インパスの巻物」はないかな？これは杖など、よく分からないアイテムの正体を確かめることができる巻物なんだ。インパスの巻物を「読む」と「どれを？」という表示があるので、正体を知りたいアイテムに▶を合わせて決定しよう。一度正体が分かった後、同じアイテムは本当の名前で登場するよ。

10階 Lv15 HP 82/ 82 1725G

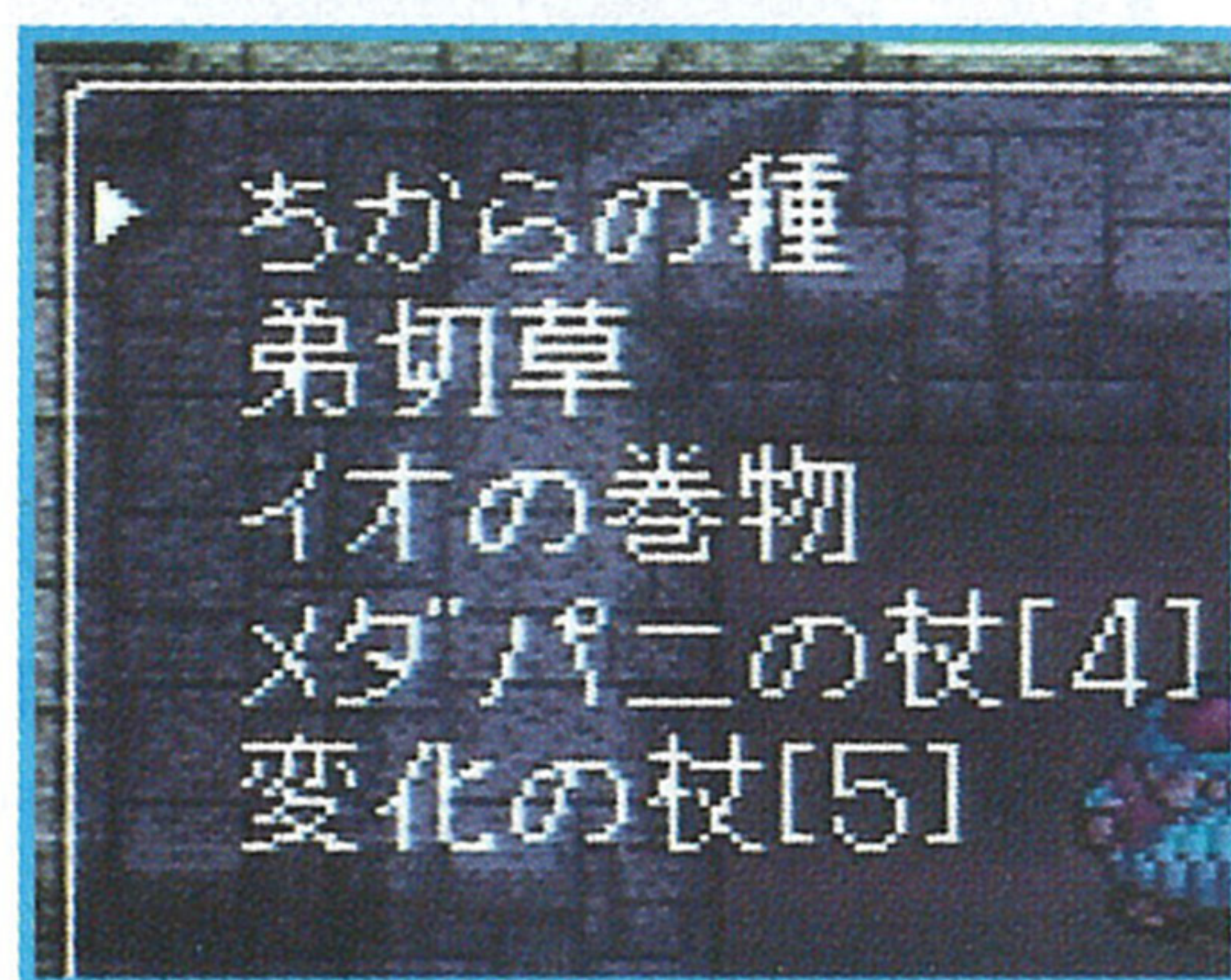


10階 Lv15 HP 82/ 82



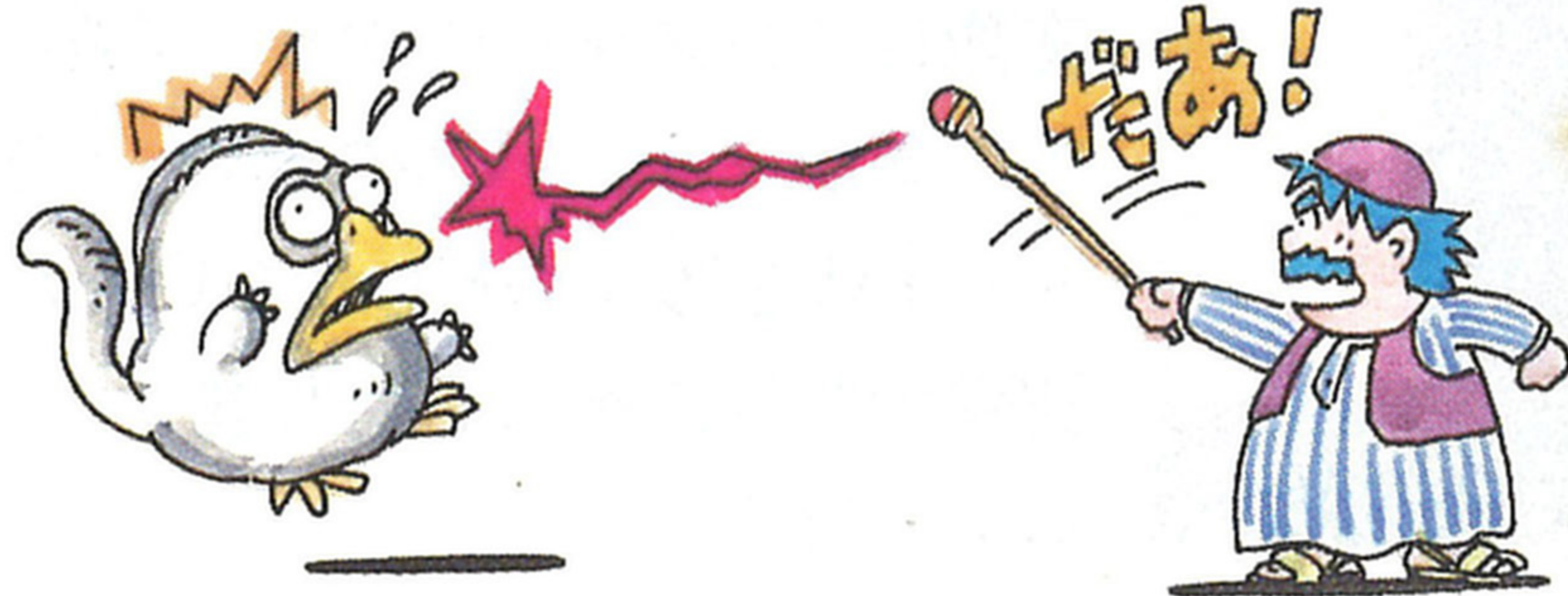
なんと！ 骨の杖は
バシルーラの杖[4]だった。

杖の使える回数



杖は、振って使うよ。振ると、魔法がトルネコの向いている方に飛んでいくんだ。そして、モンスターに当たると色々な効果をもたらすよ。魔法を飛ばせる回数は、杖ごとにまちまち。「インパスの巻物」で正体を確かめると、使える回数がわかるんだ。

「0」になると、振っても何もおこらないよ。

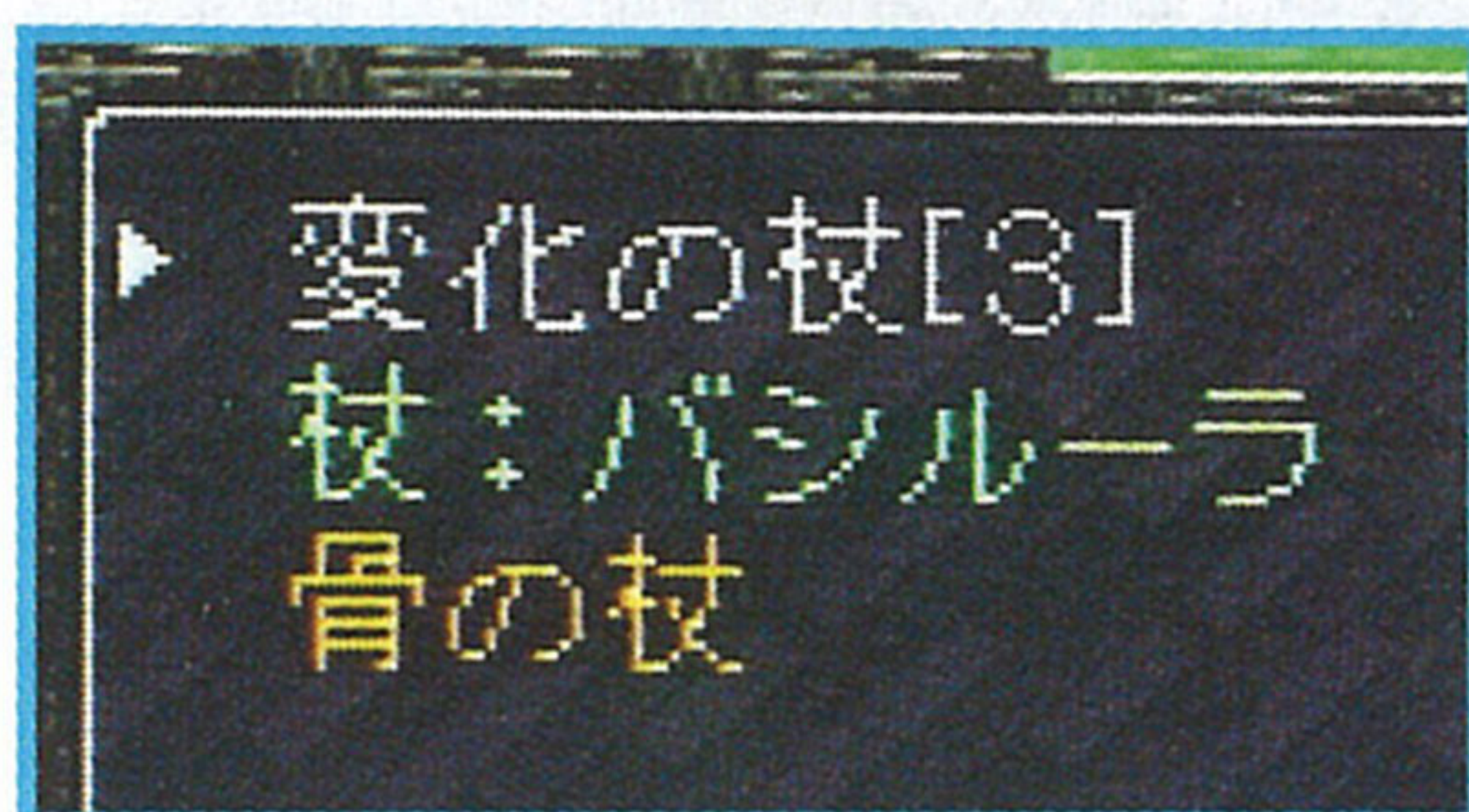


名前をつけてしまおう



冒険ぼうけんになれてくれば、「インパスの巻物まきもの」
がなくても、杖つえを振ふってみて、正体しょうたいを推
測そくすることができるはずだ。そして、
正体しょうたいがおぼろげながら推測すいそくできたら、
忘わすれてしまわないよう、メモがわりに
名前なまえをつけておくといいよ。

その杖つえに▶を合わせてXボタンを押すと、コマンドウィンドウが
出でるから「名前なまえ」をえらぼう。すると名前入力画面になる。8文字
までの名前なまえがつけられるよ。また、アイテム一覧いちらんのリストで名前なまえ
をつけたアイテムは、緑色みどりいろで表示ひょうじされるよ。



名付けたアイテムは、その冒険中ぼうけんちゅう
にまた拾ひろっても、名付けた名前なまえで
表示ひょうじされるんだ。でも、一度イン
パスで正体しょうたいを確かめると、それ以
降こうは本当ほんとうの名前なまえで登場とうじょうするよ。

おなかがへってきた!?

しばらく探検たんけんを続けると、トルネコが「おな
かがへった」といいはじめるよ。アイテムの
中なかからパンをさがして食べたさせよう。パン
が一つしかない時ときなどは、ステータスウイ
ンドウで満腹度まんぷくどをチェック。0%になるま
ではトルネコの体からだに影響えいきょうはないから、ぎり
ぎりまでがまんさせてから食事しょくじにした方が
いいぞ。また、パンがない場合ばあいは、薬くすりを飲むことので少しながらも
おなかの足したしにできる。なんとか食べたつないでパンをさがそう。



6

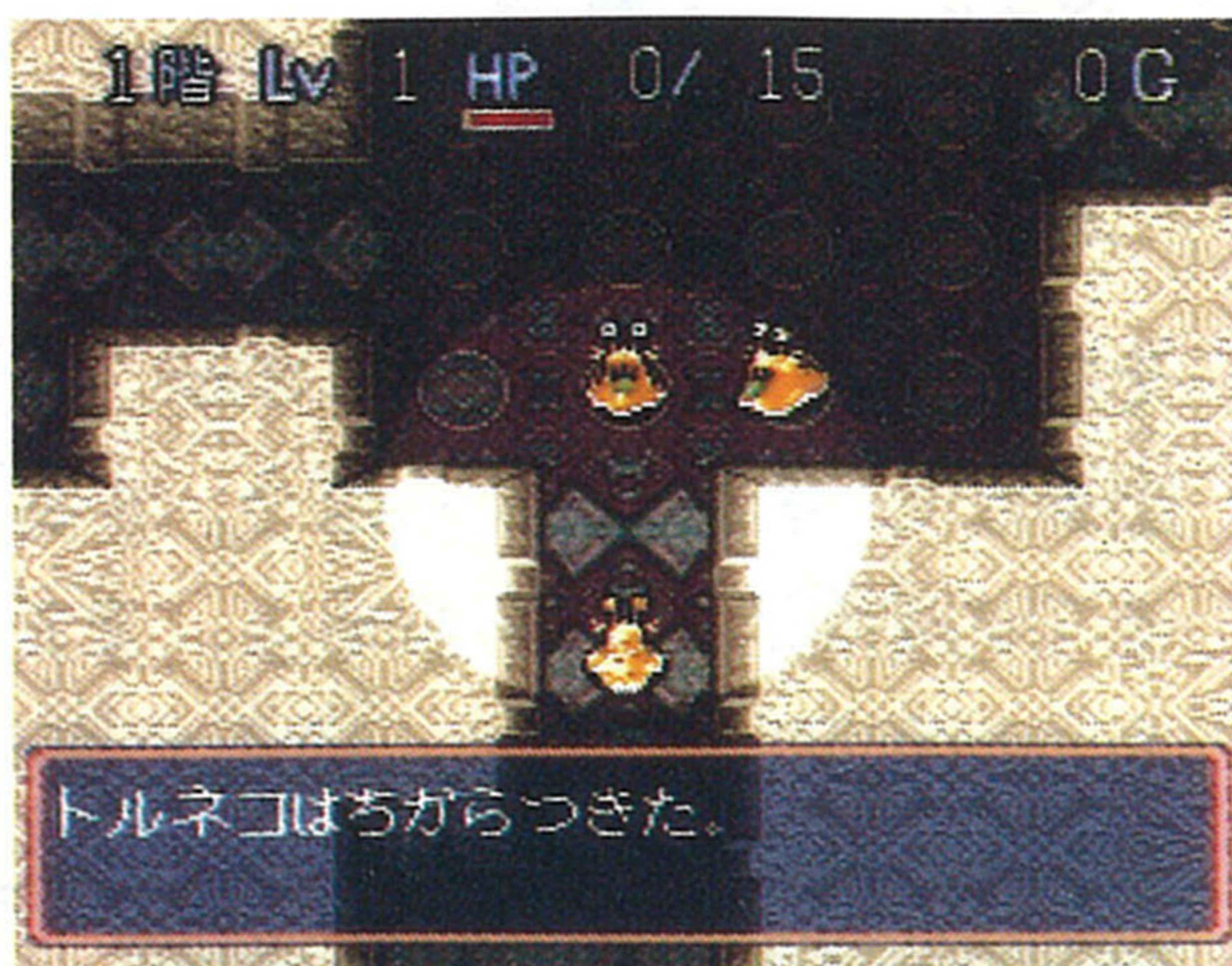
うまくいくとはかぎらない

てき 敵とのたたかいでトルネコの力がつきて、たおされてしまうこともあるよ。一回のチャレンジでクリアできるほど、^{らく}楽ではないはずだ。トルネコのお店が^{みせ}大きくなるのをはげみに、ふたたびチャレンジしてみよう。

ヒットポイント

HPが0になると……

てき 敵にやられたり、^{はら}腹ペコで^{ある}歩きつづけてHPが0になると、トルネコは^{ちから}力がつきて、たおれてしまうんだ。^き気がつく^きとトルネコは^{ちじょう}地上にもどっているけれど、ダンジョン^{ない}内で^も持っていたアイテムはすべてなくなっているんだ。^{かね}お金はネネに^{わた}渡っているけれども、^{はんぶん}半分の^{がく}額になってしまっている。ふたたび^{ぼうけん}冒険にチャレンジする場合、トルネコのレベルは1からだよ。



^い生きて^{ちじょう}地上に^{かえ}帰ったら……



「不思議^{ふしぎ}のダンジョン」では「リレミトの^{まきもの}巻物」が^{とうじょう}登場するんだ。これを使^{つか}うと、ダンジョン^{ない}内からワープして、^{ちじょう}地上に^{かえ}帰ることができるよ。この場合、持っていたアイテムもゴールドも、ネネと息子^{むすこ}が^す住む^{いえ}家に^もそっくり^{かえ}持ち帰ることができるんだ。

ゴールドやアイテムは、ネネが^うしっかり受け^{わす}てくれるよ。ただし、トルネコのレベルが1にもどることを^{わす}忘れないでね。

店でも、いろいろな人と会話できる。その人の前でAボタンを押そう。動きまわるのは十字ボタンだけど、地上では四方向にしか進めず、高速移動もできないよ。店のドアをあけるのはAボタンだ。また、Xボタンを押すと、右のようなウィンドウが出るんだ。「道具」をえらぶと、今持っているアイテムを見ることができるよ。「中断」は、プレイをやめる時にえらぼう。



トルネコの店が大きくなるぞ

「不思議のダンジョン」に通うようになってからは、トルネコがダンジョンから持ち帰って来たお金を、ネネがしっかりと貯金してくれているんだ。何度も冒険をくり返すことによってたくさんのお金がたまると、トルネコのお店が少しずつ大きくなっていくぞ。ダンジョンの途中でたおされてもあきらめずに何度でも挑戦して、トルネコの店をどんどん広げていこう。



店が広がってくると、地上を歩きまわるのも楽しいもの。いろいろな人と話をしてみましょう。

お店が大きくなると、トルネコが持ち帰ったアイテムを保管できるようになるんだ。そしてその中から、いくつかを次の冒険の時に持ち出せるようになるんだよ。店が大きくなるにつれて、保管・持ち出しのアイテム数も、だんだん多くなっていくんだ。

ゲームをやめるとき

お城や家の中で、そしてダンジョンの途中でも、ゲームをいったんやめたい時は、ウィンドウを出して「中断」をえらぼう。そしてリセットボタンを押さずにスイッチをきってね。家の中で中断した場合、次にはじめる時は、ネネの前からのスタートとなるよ。

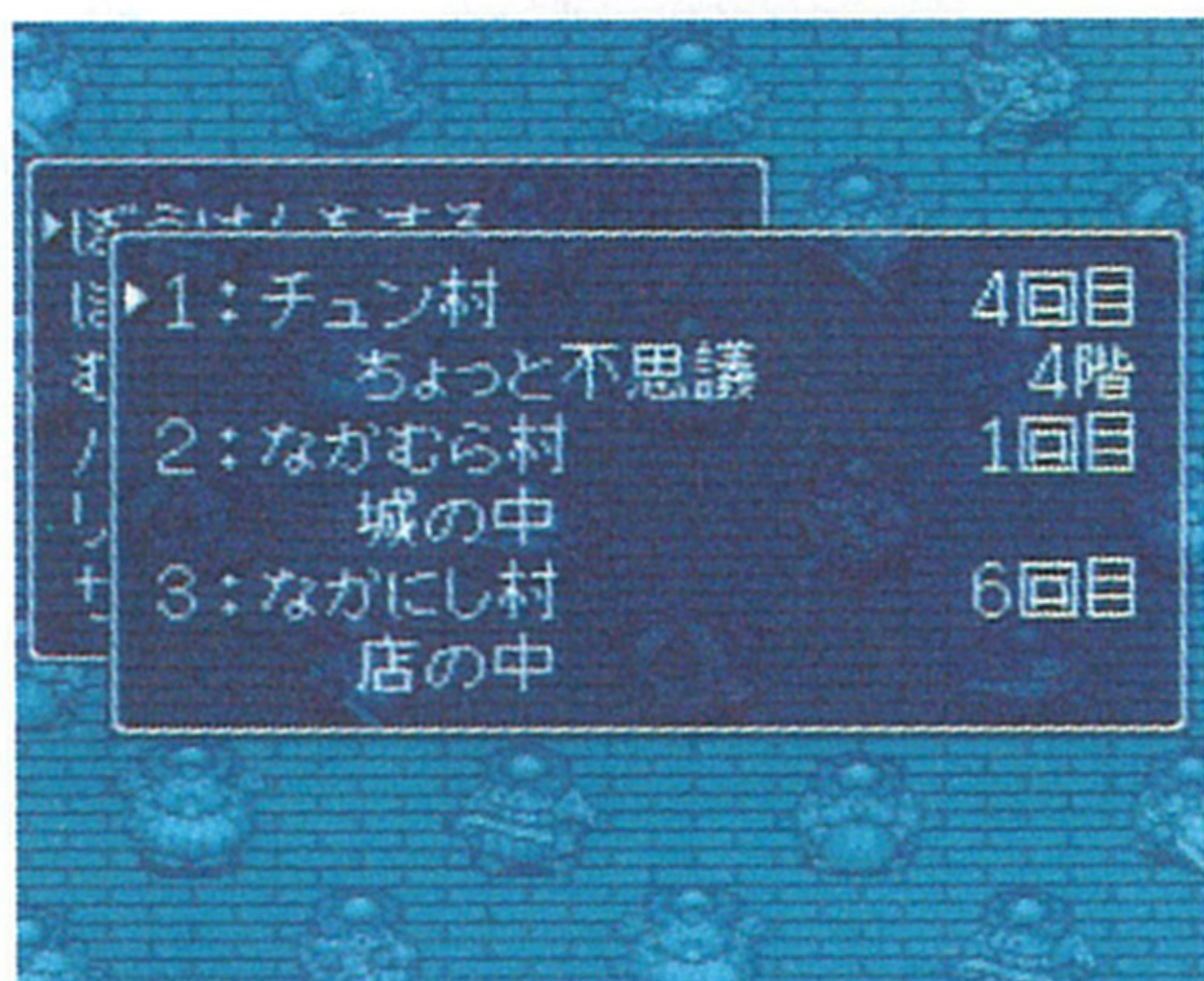
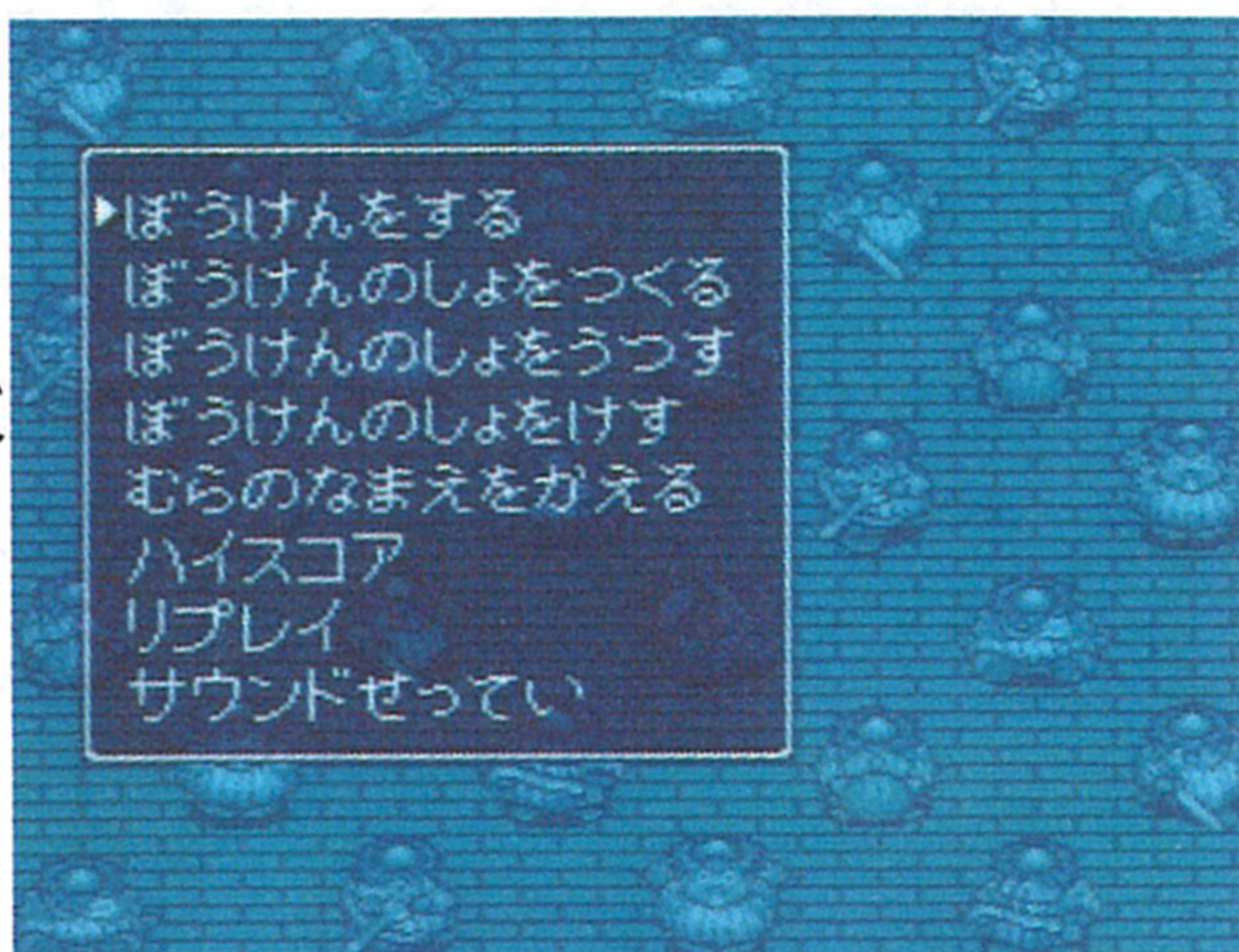
7

なん ど 何度でもチャレンジだ!

なん ど ぼうけん 何度か 冒険をしてスイッチを切り、ふたたびはじめる時は、自分の冒険の書をえらぶところからスタートだ。また、冒険の書は、消したり、コピーしたりすることもできるよ。

ど め い こう 2度目以降のチャレンジ

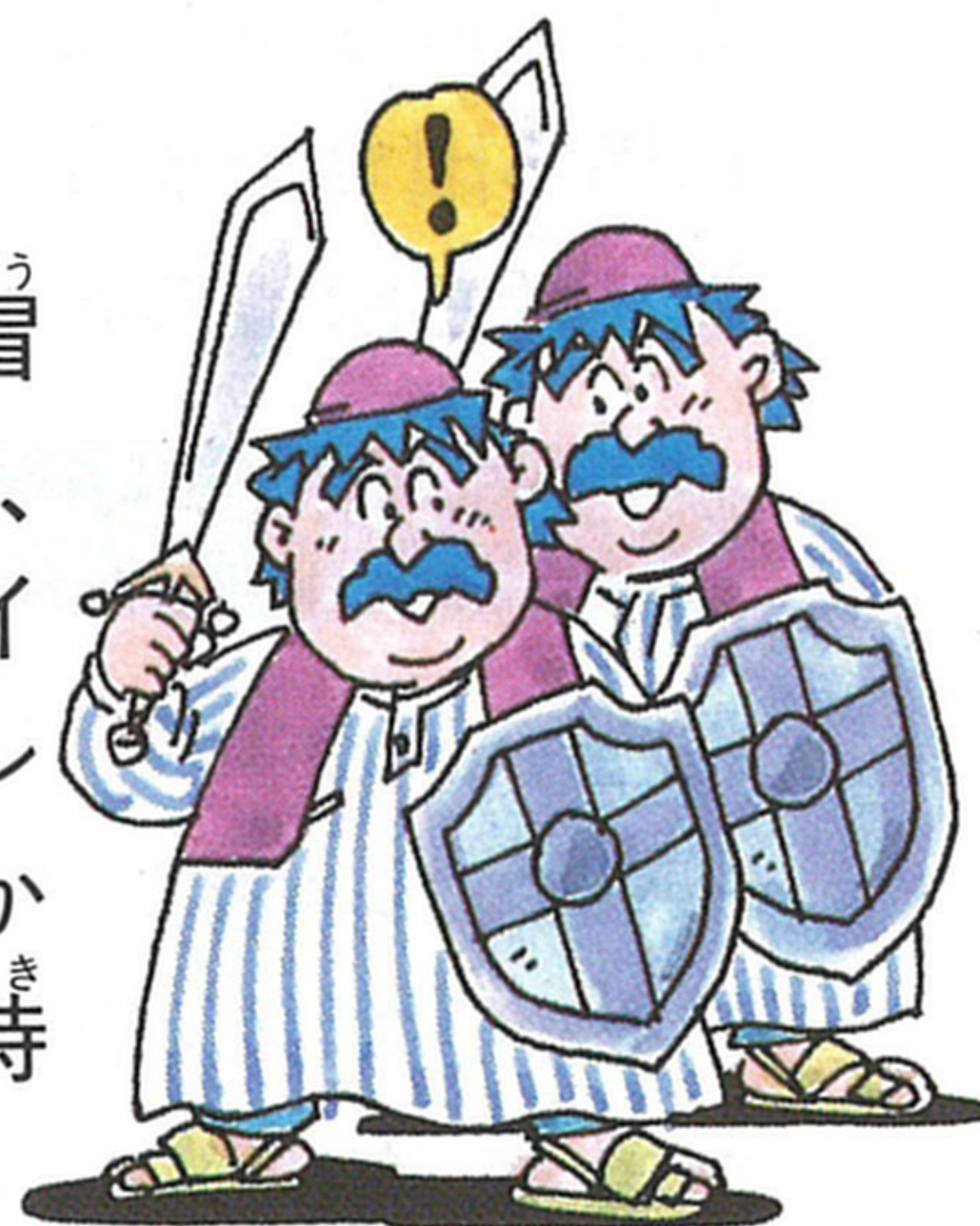
ぼうけん しょ 冒険の書がすでに入力されている場合には、右のようなウィンドウが表示されるよ。前回の冒険の続きをしたい場合は、「ぼうけんをする」をえらぼう。



すると、冒険の書1～3の状態が表示されるんだ。自分の冒険の書をえらべば、プレイがはじめられるよ。また、冒険の書には、トルネコがどこにいるかも表示されるよ。

ぼうけん しょ 冒険の書をうつす

げんざい き ろく 現在記録してある冒険の書を、あいている冒険の書へコピーすることもできるよ。ただし、コピーしたデータでは、冒険の続きをプレイすることはできないから注意してね。リプレイを特に保存したい場合などに使うといいかも。なお、冒険の書が三つとも入力ずみの時は、このコマンドは表示されないよ。



ぼうけん しよ け 冒険の書を消す

はじめからプレイしたいけど、あいている冒険の書がない場合などは、まずいらない冒険の書を消してしまおう。1～3のなかから消したい冒険の書をえらんでAボタンを押せばOKだ。



ぼうけん しよ な まえ 冒険の書の名前をかえる

「むらのなまえをかえる」をえらぶと、冒険の書の名前をかえることができるよ。名前入力画面で、新しい名前を入力しなそう。名前をかえても、それまでのデータはそのままうけつがれるんだ。

ハイスコアを^み見てみよう

「ハイスコア」をえらぶと、これまでの冒険の記録が、上位10プレイ分表示されるよ。記録は、村(プレイヤー)名、スコア(獲得ゴールド総数)、到達したフロア数、ゲームオーバーの状況などが表示されるんだ。十字ボタンを左に押すと、画面が左にスクロールしてデータの終わりまで見ることもできるようになっているよ。

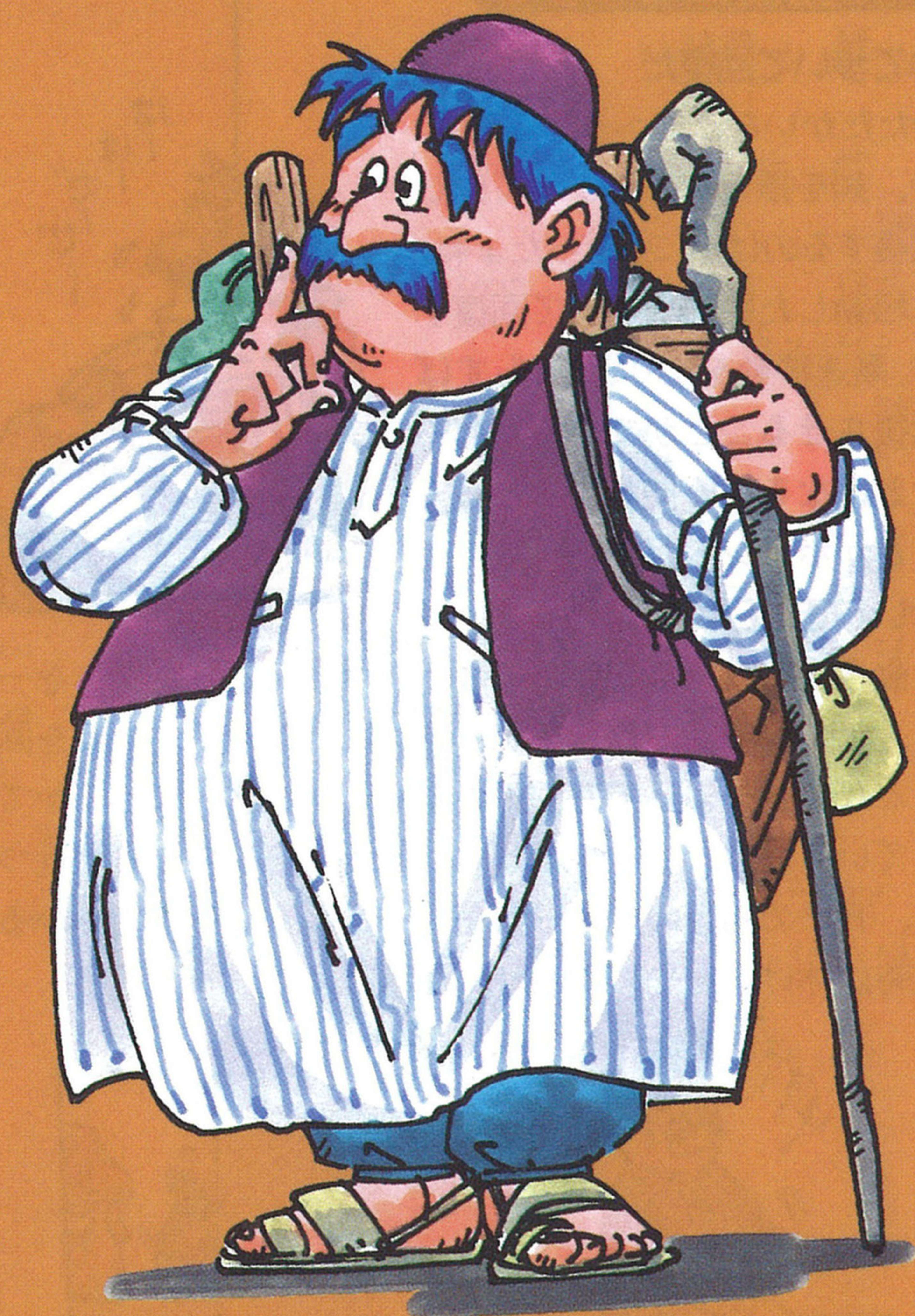
ハイスコア		
1:	2065 G	チュン村の、ちょっと不思議のダンジョン
2:	1511 G	なが村の、不思議のダンジョン
3:	1315 G	しもの村の、不思議のダンジョン
4:	1013 G	がらさわ村の、ちょっと不思議のダンジョン
5:	957 G	ながにし村の、ちょっと不思議のダンジョン
6:	505 G	てづか村の、不思議のダンジョン
7:	248 G	なが村の、不思議のダンジョン
8:	229 G	ながにし村の、ちょっと不思議のダンジョン
9:	115 G	がらさわ村の、ちょっと不思議のダンジョン
10:	88 G	チュン村の、不思議のダンジョン

リプレイを^み見てみよう

「リプレイをみる」をえらんで冒険の書を指定すると、最後にプレイしたフロアでのトルネコの行動を再現して見ることもできるよ。また、リプレイの再生中にどれかのボタンを押すと、リプレイは中止され、メニュー画面にもどるんだ。

FOR YOUR SUCCESS

ぼう けん せい こう
冒険の成功のために



★トルネコのパワー★

トルネコのHPがへった場合や、おなかがすいた時にどう行動するかが、ダンジョンの中では重要なポイントになってくるぞ。目的の宝物を見つけるためにも、よ〜く頭にたたきこんでおこう。

HPの回復はこうして

●歩いて歩いて回復だ

敵とのたたかいなどでへったHPは、歩くか、剣を振ることによって少しずつ回復するのは前にも言ったよね。HPは移動した距離によって回復するので、高速移動をくり返せば、すばやく回復させることができるんだ。薬草などはなるべく使わずにとっておくことがポイントだよ。

●休けいしてもOKだ。

また、動きまわりたくない時には、AボタンとBボタンを一緒に押すと、その場で足ぶみしながら休けいとなって、HPを回復させることができるよ。でも、その間もモンスターはどこかで動きまわっているはずだ。トルネコのいる所にモンスターが近づいてくると、HPの回復のスピードがぐっと遅くなるので分かるぞ。そんな時は休けいをやめて回りに注意しよう。



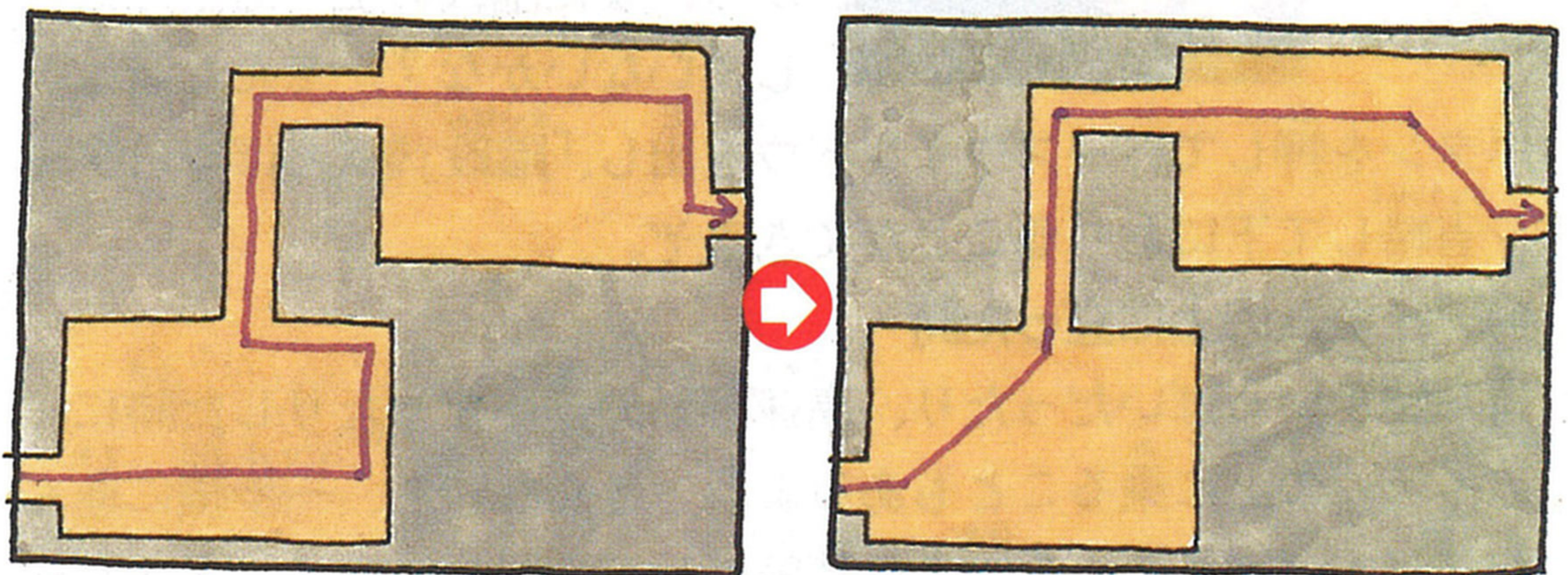
おなかのへり具合も心配だ

●歩くときだけ腹がへる

トルネコは歩いたり、剣を振ったりすると、少しずつおなかへっていくんだ。満腹度が0%になると、一歩あるくたびにHPが一つづつへっていくんだ。命をけずって歩くっていう感じだよ。剣をふったり、休けいしたりしても同じ。持ち物にパンや薬草が豊富にあればそれほど心配ないけど、そうでない場合は、同じ部屋を何度もいききしたり、うっかりして遠まわりをして無駄におなかをへらさないようにすることが大切だよ。

●空腹時には歩数をなるべく少なく

特に食料に心配がある時には、歩数をなるべく少なく移動することがポイントだ。Rボタンを使うなどして、斜め歩きを徹底し、目的の場所へ効率よく移動するように心がけよう。



部屋の入口から入口へ向かう時も、斜め歩きを活用して歩数を節約。

●空部屋に長居は無用

部屋の中のアイテムやモンスターの有無、先に続く通路があるかどうかは、部屋に一步入ればマップで確認できる。行き止まりの空部屋などは入ってもムダだから、さっさと引き返すことだ。

★ターンについて★

トルネコと敵モンスターが交代で動くことと、その1サイクルを「ターン」とよぶことは、王様の手引書を読んでわかってくれたと思う。ここでは、そのターンについてもう少し詳しく説明してみよう。

ターンはなるべく少なく

おなかを無駄にへらさないためにも、ターンはなるべく少ない方がいいんだ。もちろん、ダンジョン内を歩いてまわったり、敵をたおしたりはしなくちゃいけないんだけど、なるべく動きを節約して、無駄な動作はさけることが大切だよ。



●階段の上で動作をする時

たとえば、階段の上で敵とたたかわなければならないこともあるよね。そして、そのあとで階段をおりようとする時、一歩横へ進んでから、また階段の上へもどったりしていないかな？ そんな時はX

ボタンを押してベースウィンドウを出し、「階段」をえらぼう。1ターン省略して下におりることができるぞ。

●アイテムの上に立った時

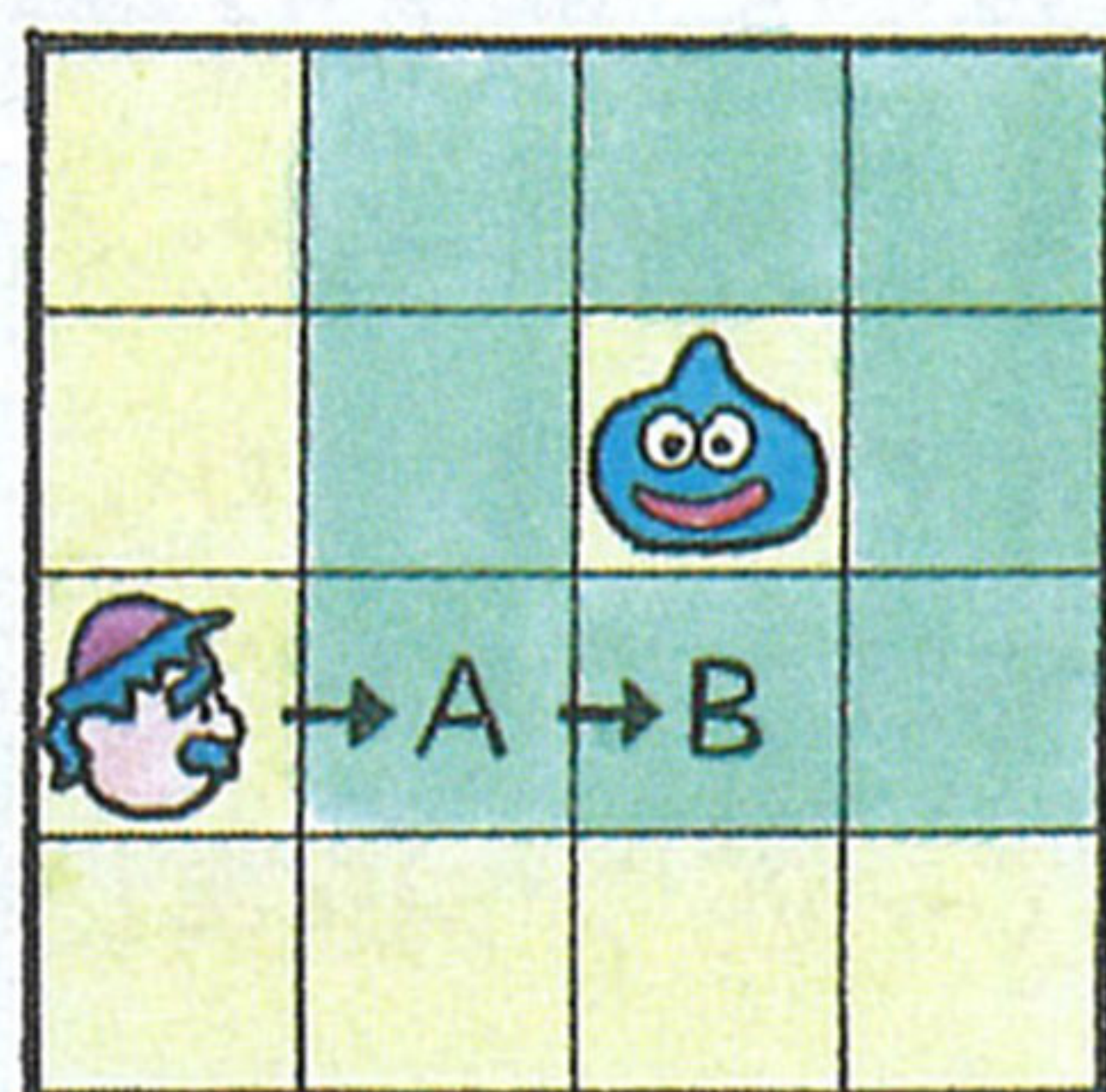
持ち物がいっぱいだったり、高速移動の途中だったりした時に、アイテムの上に乗ることもあるよね。そんな時も、一歩横に進んだりせず、アイテムを拾える状態にして、ベースウィンドウを出し「拾う」をえらぼう。

敵との間合いを考える

モンスターに近づいたり、逃げたりする時も、ターンを考え、相手との間合いをうまく保つことが大切なんだ。

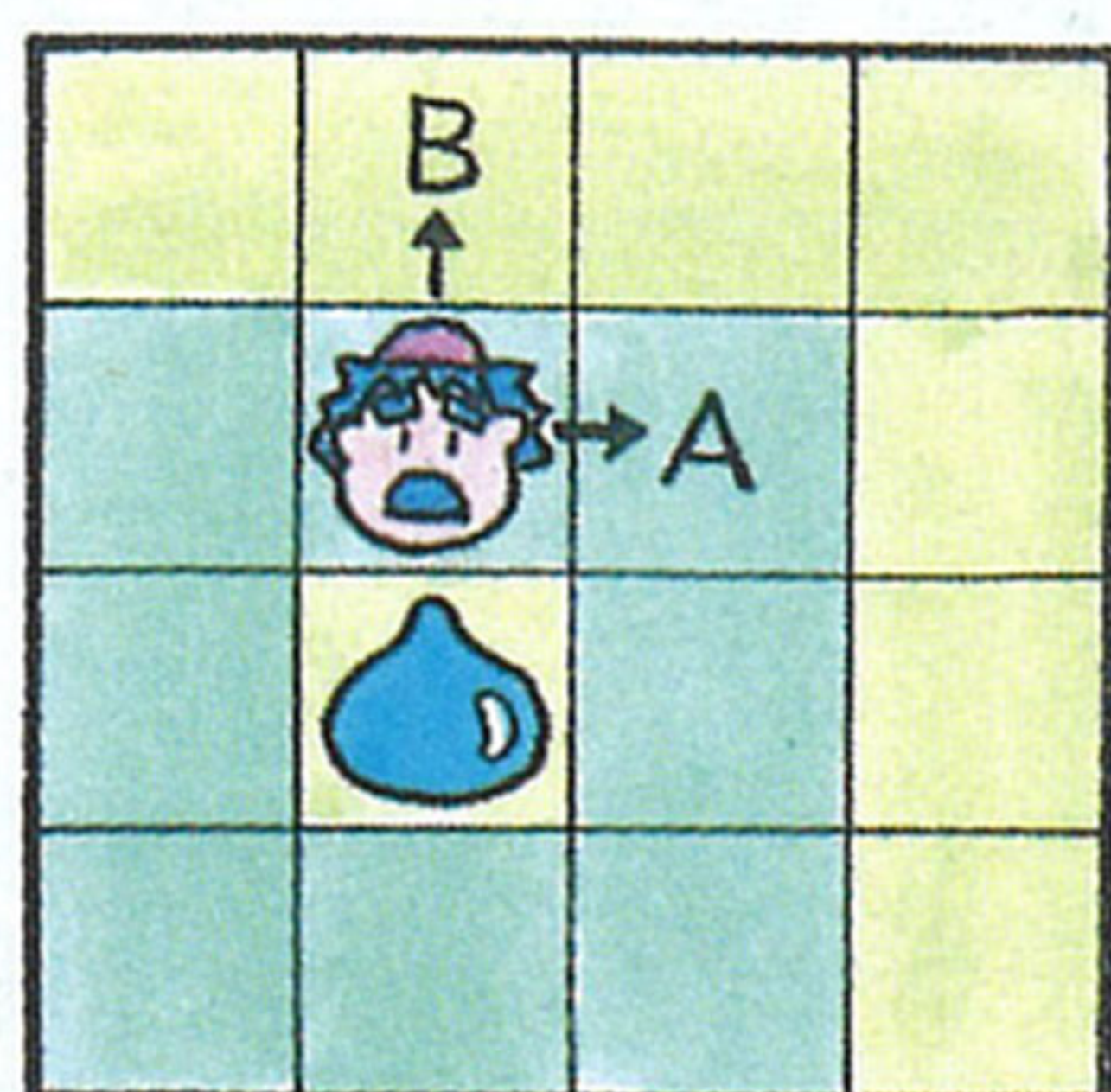
●モンスターに近づく時

眠っている相手に近づく時なども、Aの地点へ進んだときに、敵は目をさますかもしれない。なのに真横に行こうとしてBまで進んでしまうと、敵の先制攻撃をうけてしまう可能性がある。Aに来た時点で斜め攻撃だ！



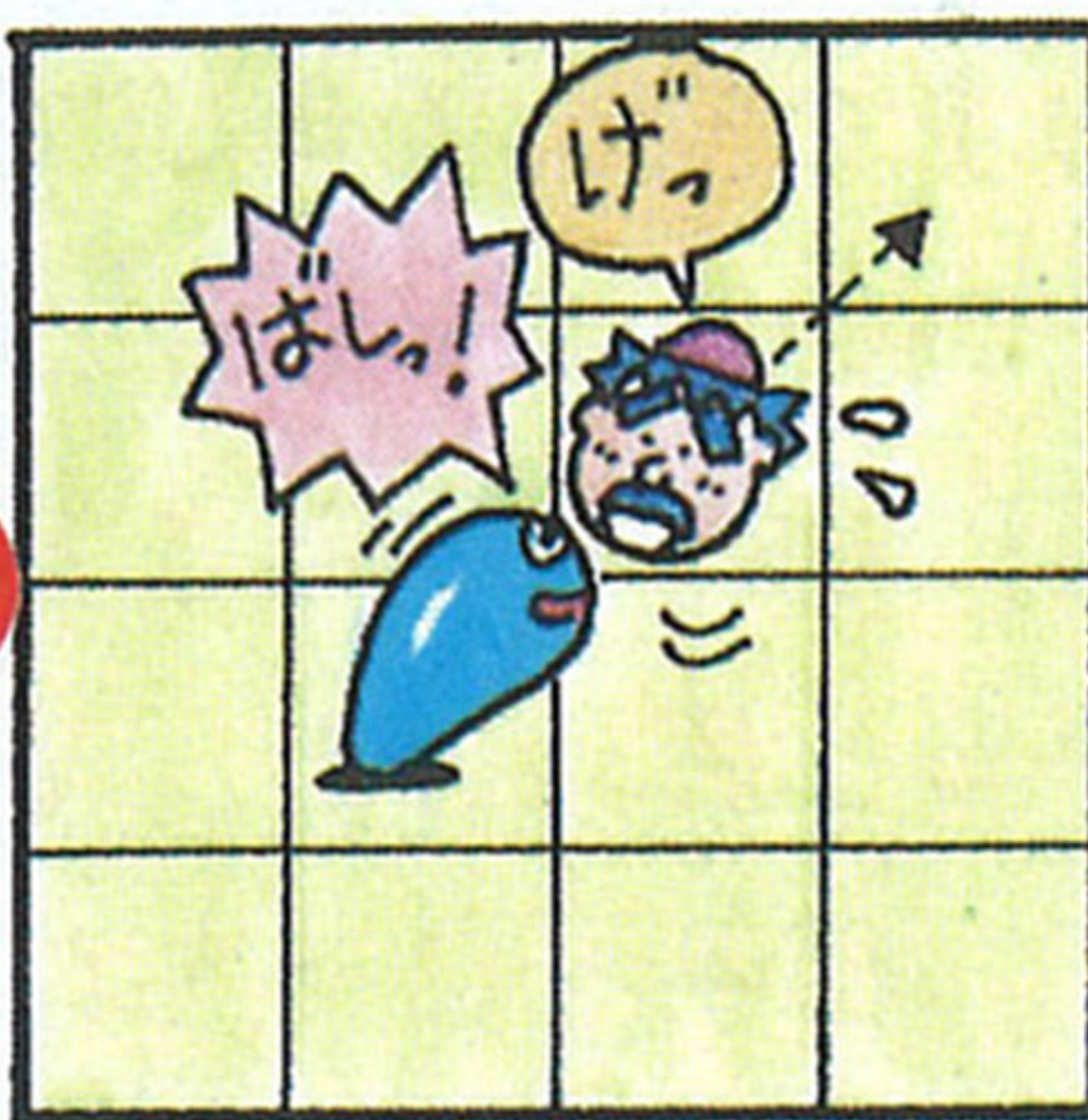
●モンスターから逃げる時

トルネコも敵も8方向に進んだり、攻撃できることは知っているよね。図のような場合、Aに移動すると逃げたことにはならず、相手の攻撃をうけてしまう。Bのように、相手と1マスあけるつもりで逃げるのが大切だよ。



●モンスターに追われている時

HPが低い時などにモンスターと出会った場合、逃げてHPを回復するのもひとつの手。モンスターが後ろを追ってきても、こっちがミスさえしなければ攻撃してこないよ。でも、斜めに行けるところを行かなかったりすると、間合いを詰められたり、攻撃をうけたり。空腹時と同じく斜め歩きを徹底し、相手に余分なチャンスを与えないようにすることだ。

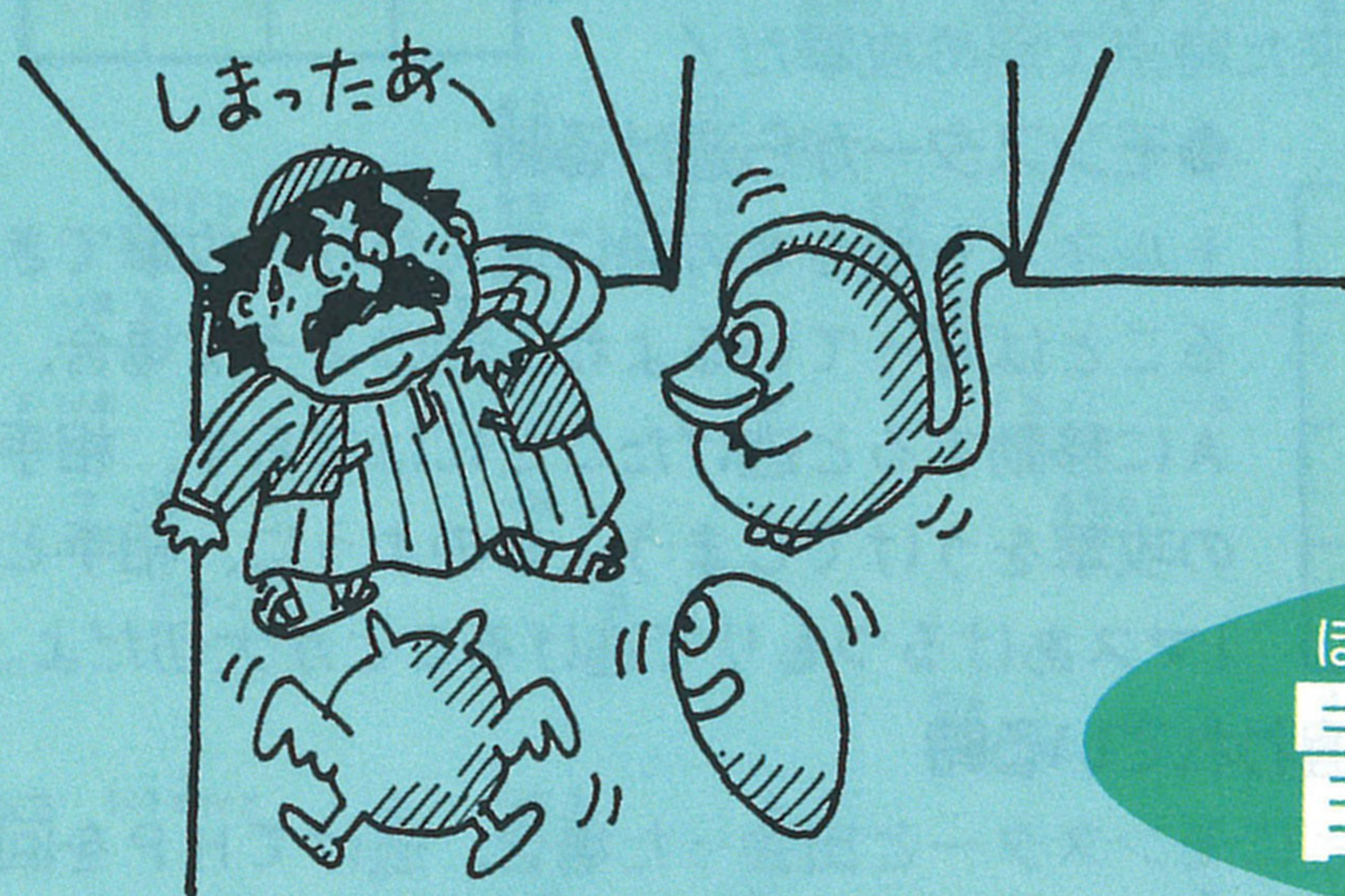


とにかくあわてず、よく考える

強い敵とハチ合わせしてしまった時などに、ついあわててしまって、何も考えずに殴りかかったり、逃げたりして、よけいひどい目にあってないかな。こちらが動かない限り相手も攻撃してこないから、まず、アイテム一覧を見るなどして、どうしたらいちばんいいかを落ち着いて考えるのが大切だよ。

◆たくさんの敵があらわれたら……

モンスターがたくさんあらわれた場合など、部屋の中にと、まわりをとりかこまれ、次々と攻撃されることがあるよ。そんな時はかこまれる前にすかさず通路へ逃げよう。部屋の入りに立って一匹ずつ確実に倒していくことが大切だ。



ぼうけん 冒険の

◆敵をおびき寄せてやっつける

ちょっと離れた所にモンスターがいて、歩いて行ってやっつける時があるよね。そんな時、相手のすぐ横まで歩いていかない方がいいよ。トルネコと相手は交互に動作をすることは分かっていると思うけど、それを利用して、相手をこっちに近づけさせて、こっちから先に攻撃した方がいいんだ。相手から1~2歩くらいのところで止まって剣を振ろう。そこで攻撃！ 先制攻撃のテクニックだ。部屋に入ろうとした時に、モンスターが見えた時もおなじ要領だよ。

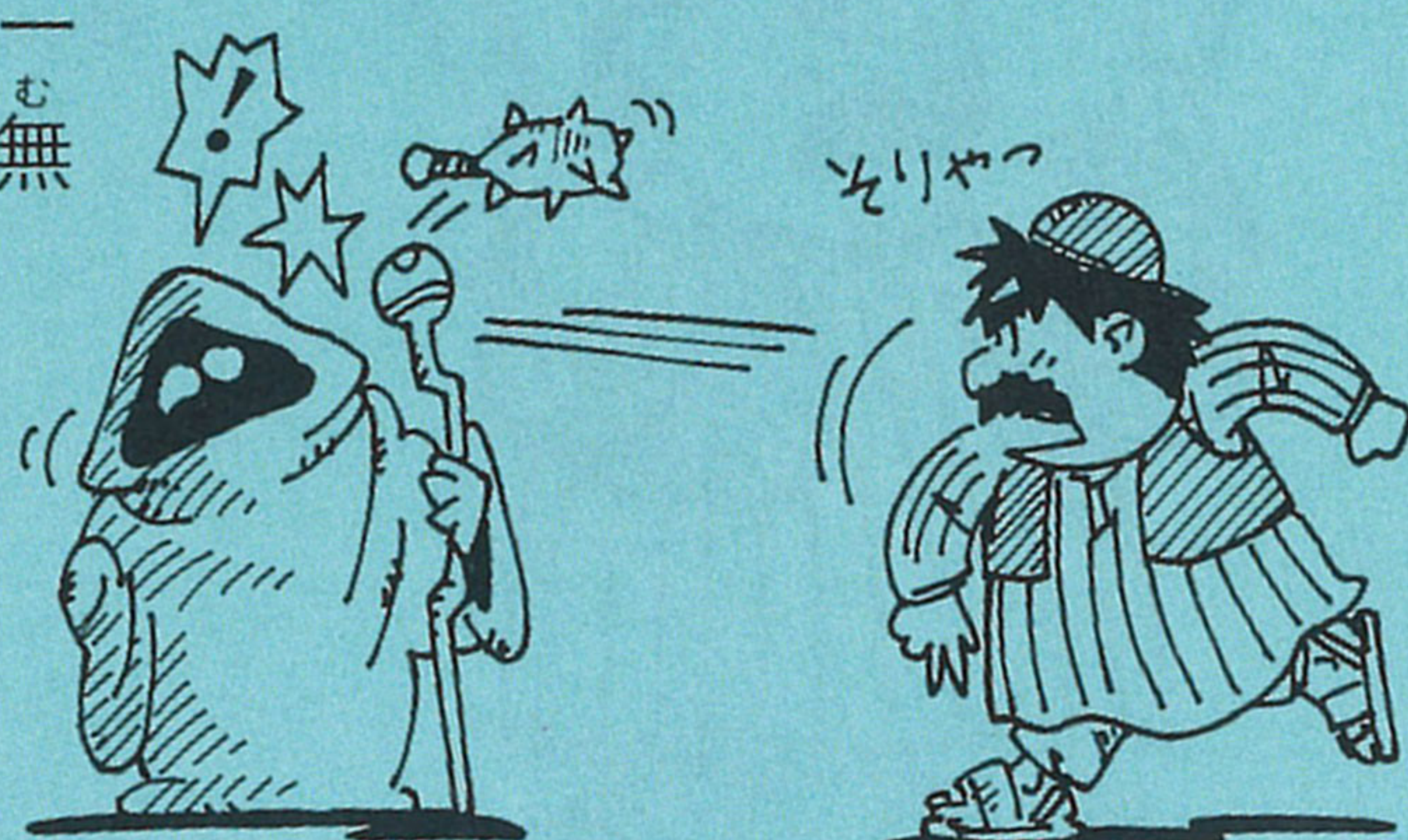


◆飛び道具をうまく使え

近づいて攻撃するとやっかいなことになるモンスターもいるよ。

「魔道士」なんかもそのひとつ。あっという間に眠らされたりたたかれたり。こういう敵には、少し離れたところからの攻撃を心がけよう。弓矢があればいちばんだけど、ない場合、余分に持っている武器や盾などを投げつけても効果があるよ。また、杖や巻物にも遠隔攻撃ができるものがあるから、それも上手に利用しよう。

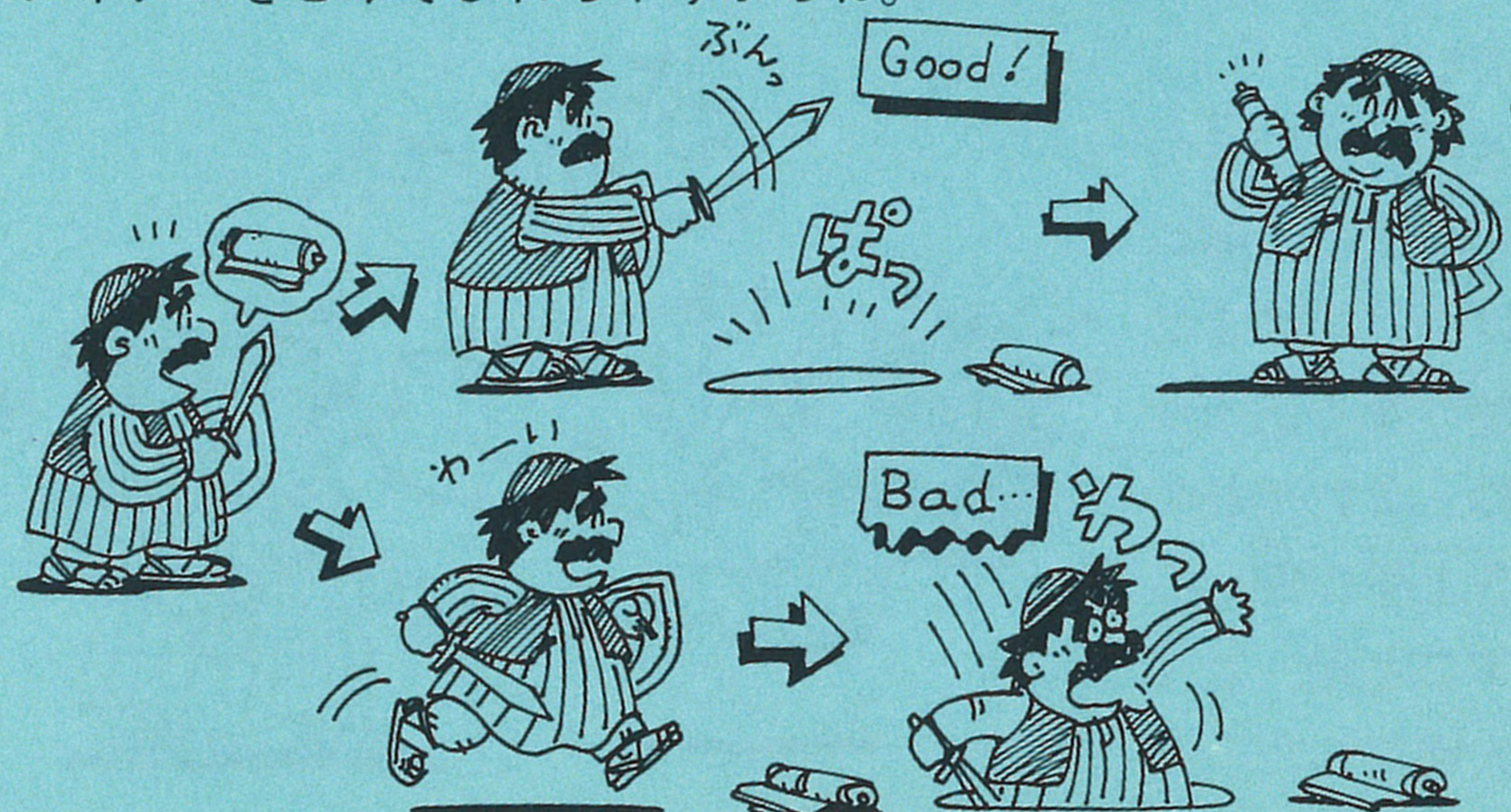
また、眠っているモンスターとは、無理にたたかわずに無視するのも一つの作戦だ。



ヒント

◆わなの発見法

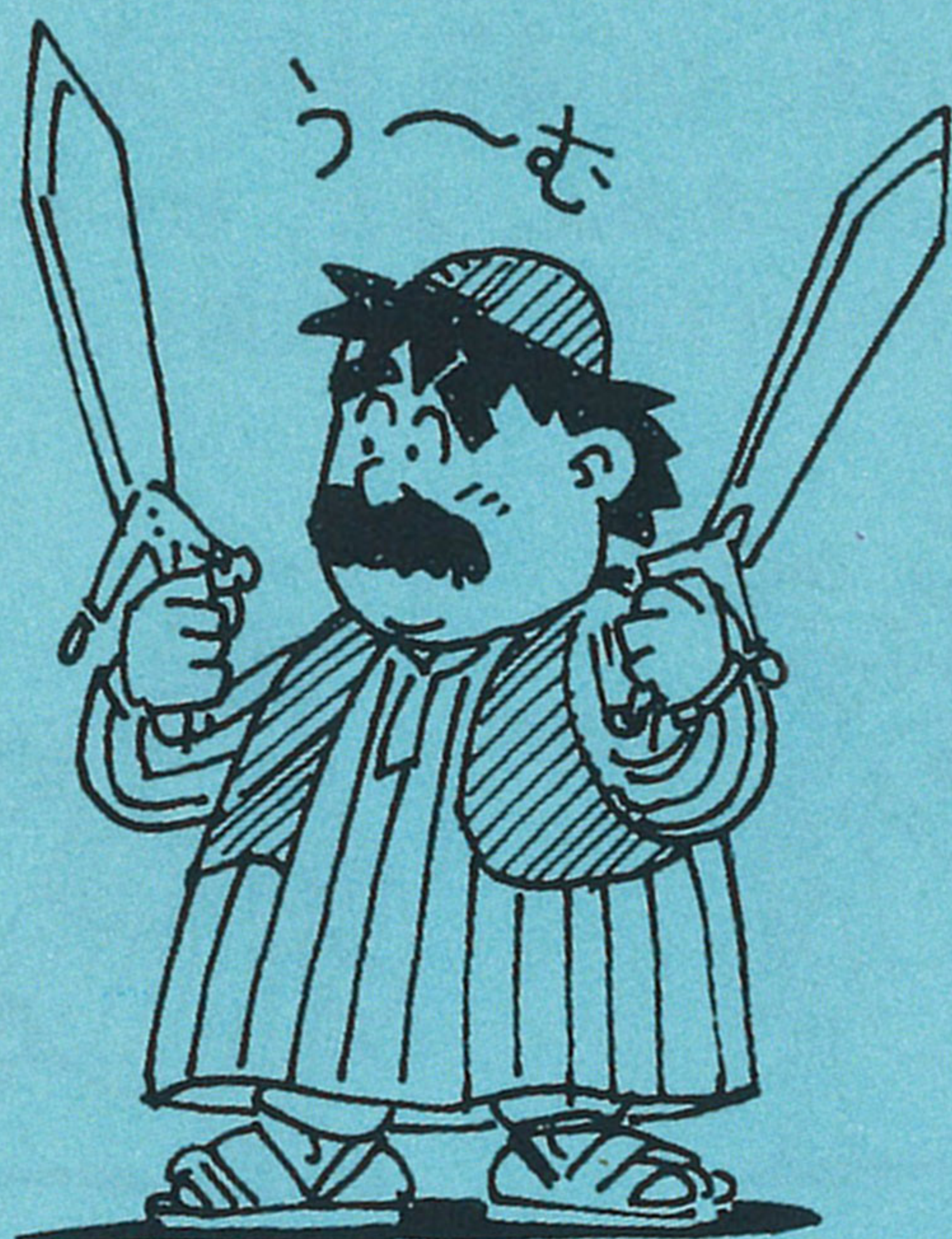
突然おそいかかってくるわなの恐怖。まったく見えないから驚くよね。このわなは、剣を振ることで見つけることができるよ。アイテムがたくさん落ちているモンスターハウスなどには、わなも多いから、進む方向に剣を振って、わながないのを確かめながら進んだ方がいいかも。特に落とし穴で下に落ちたら、せっかくのアイテムをとりそびれちゃうからね。



◆武器や盾を拾ったら

たとえすでに武器や盾を身につけていても、新しく拾った物の方が性能がいいかも知れないよ。性能は、いったん身につけてみないとわからないから、一度、身につけかえてみて、性能を見比べて

みよう。前のよりも性能が低ければ、またとりかえよう。ただし、呪われていて、はずせなくなることもあるから用心してね。

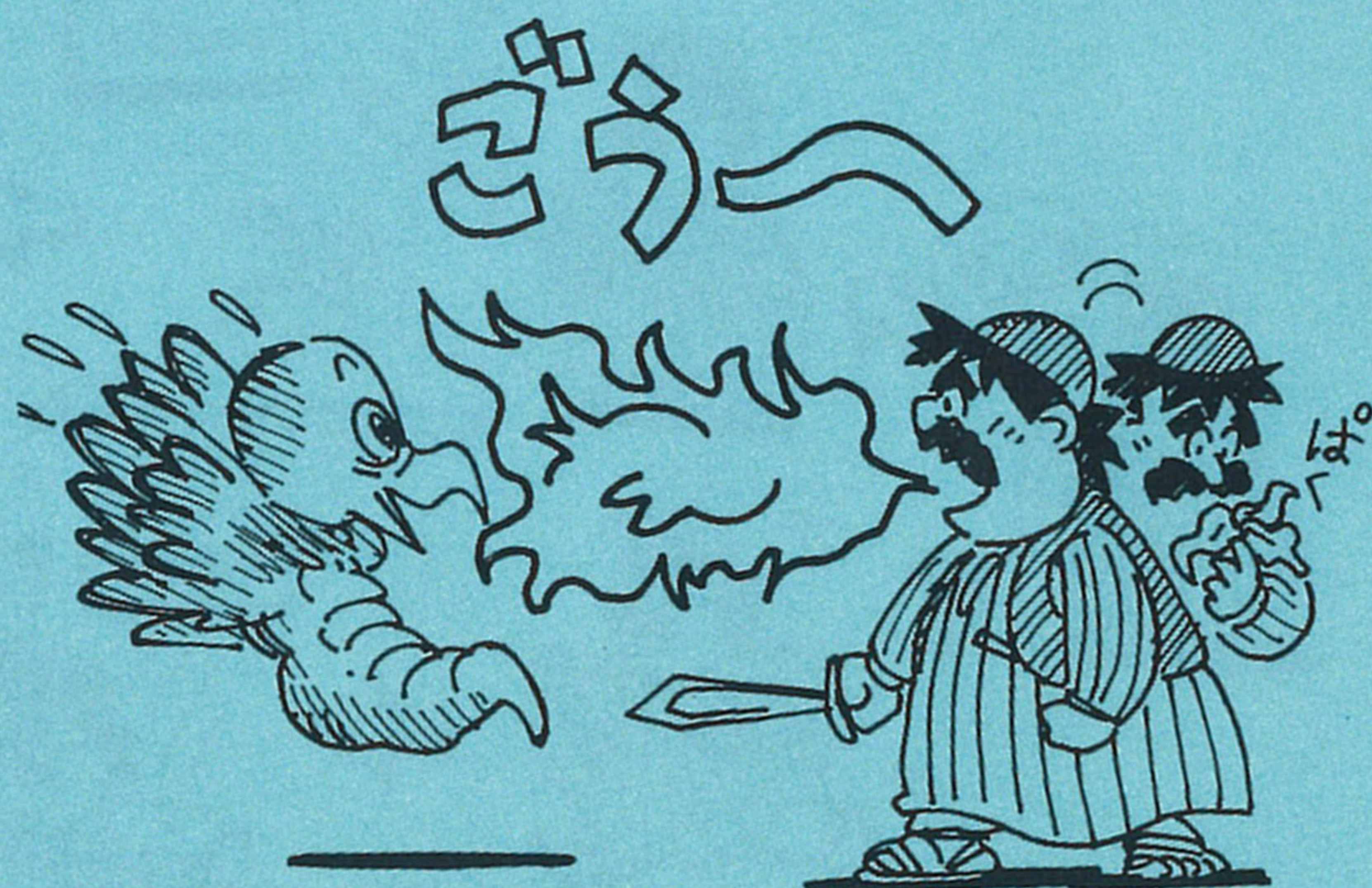


ぼう けん 冒険の

◆薬の使い方が大切だ

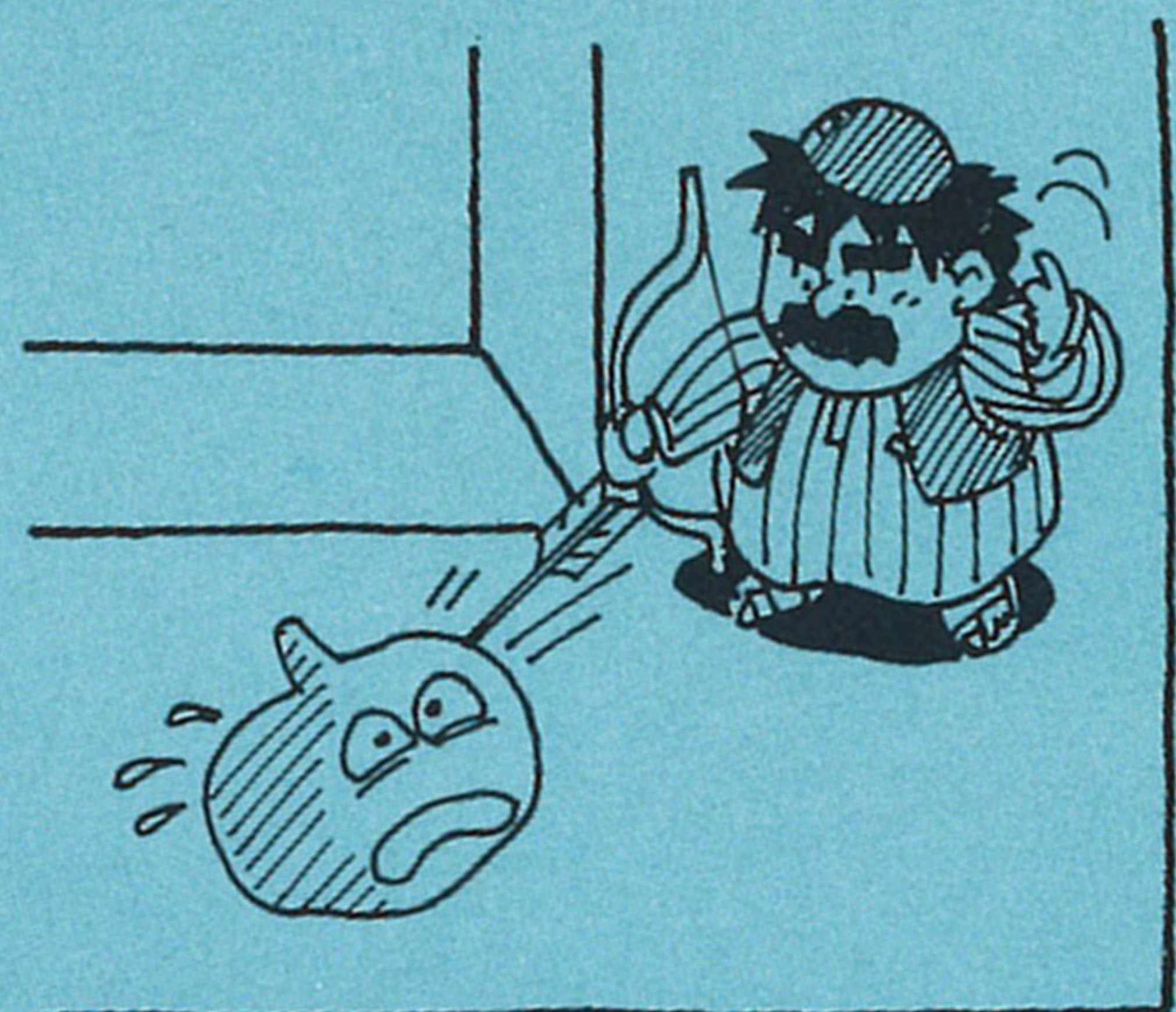
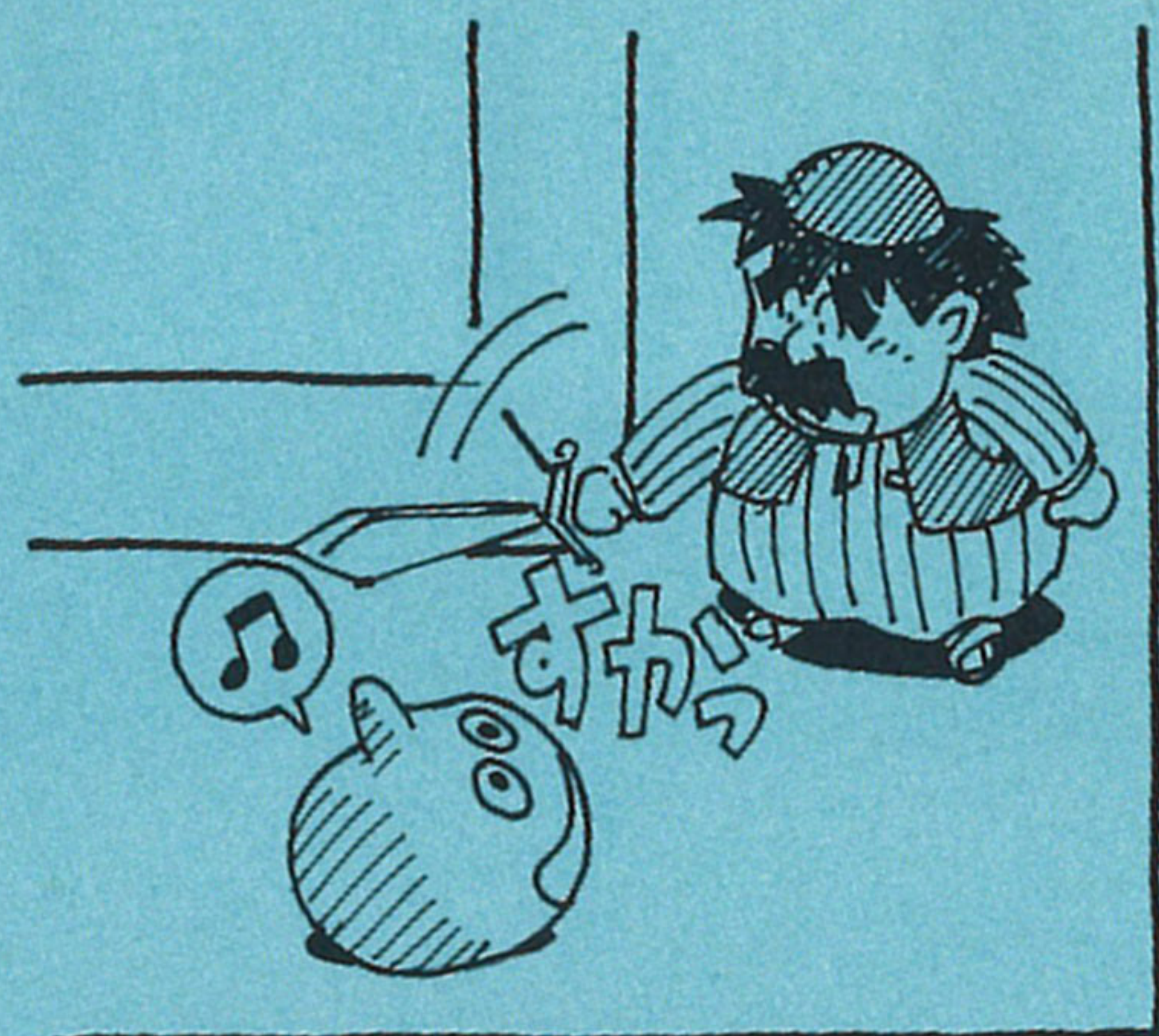
ダンジョンを進むにしたがって次々と手に入る薬。敵モンスターとたたかう時、これをうまく使うことが、大きなポイントだよ。剣による攻撃では勝てそうもない手ごわい相手には火炎草を飲んで炎攻撃。敵にかこまれて逃げられなくなったり、HPが0に近くなった時にはルーラ草でワープ！ などなど。

まどわし草や目つぶし草など、敵に投げつけて飲ませて使う薬もあるからね。それぞれの薬を上手に使いこなすことが、とても大切なんだ。



◆壁の角ごしでの攻撃

部屋の入り口や通路の曲がり角など、壁が角になっている所では、剣の斜め攻撃は効かないよ。こんな時は、いくら剣をバシバシと振っても効果ゼロ。でも、矢はうつこができるほか、杖の効果もOK。アイテムを投げつけることもできるんだ。敵モンスターも同じ条件だから、頭に入れておこう。

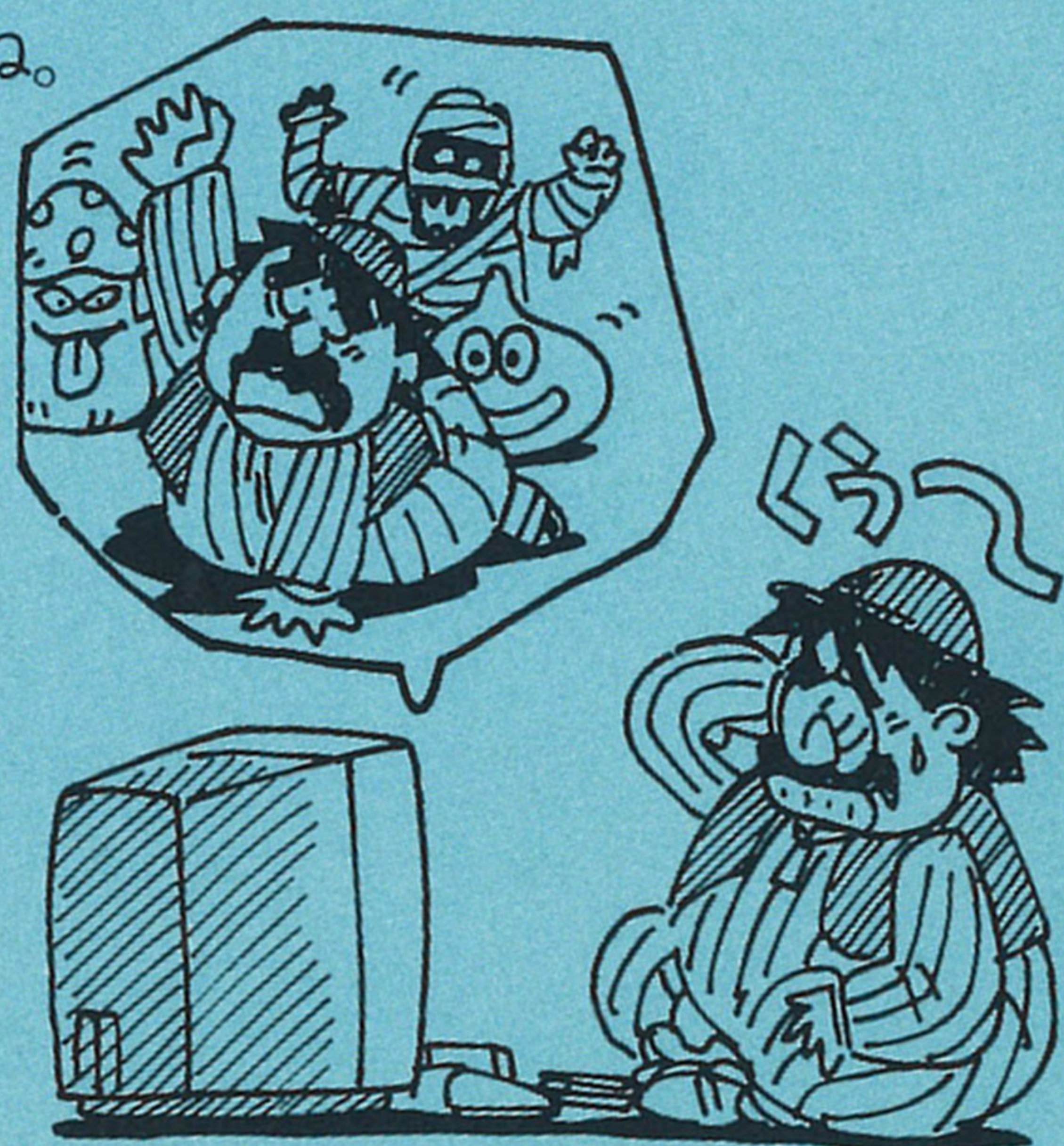


ヒント

◆リプレイの活用法

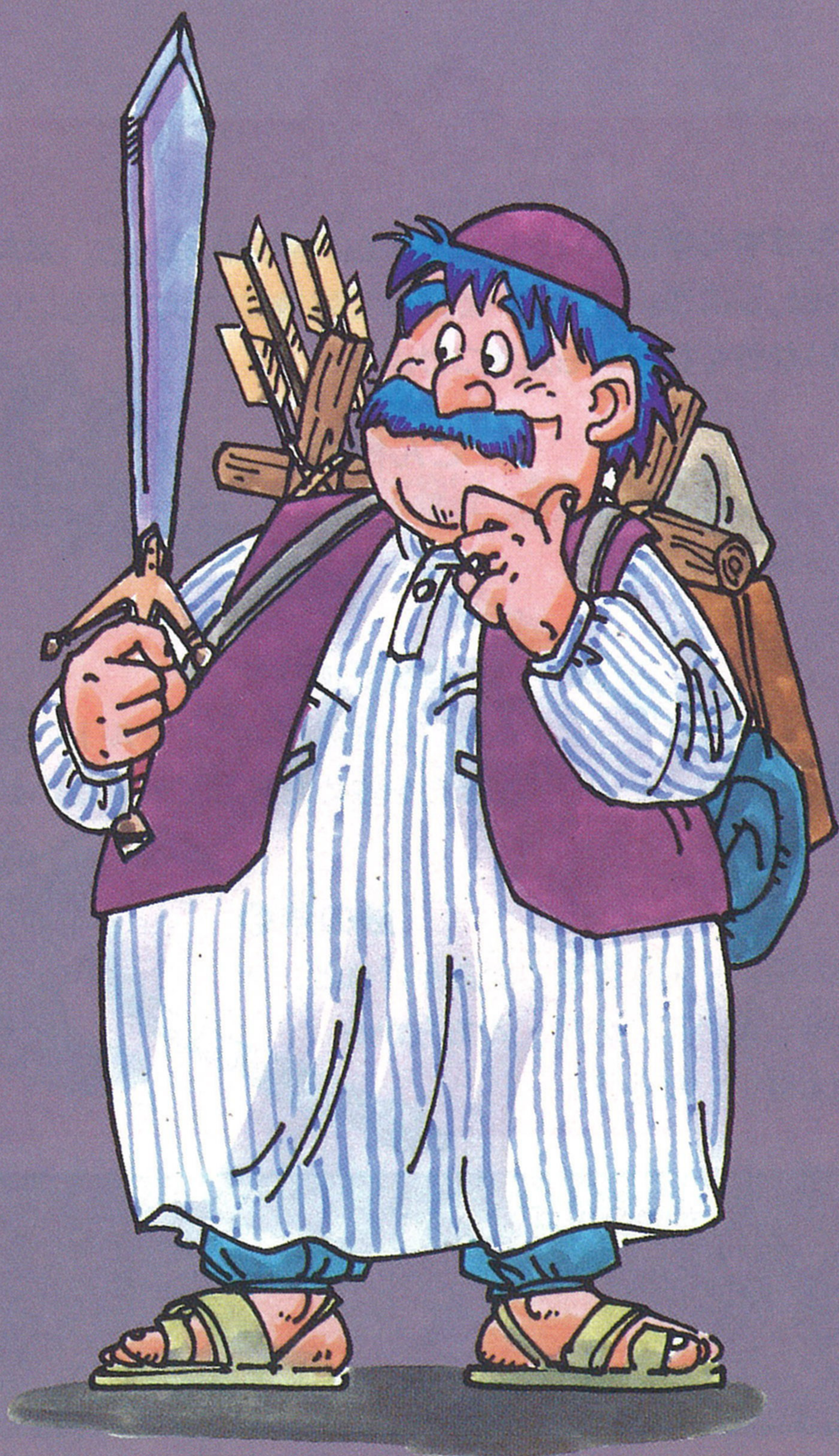
リプレイは、前回の悲惨な最後(?)を再現できて面白いよね。でも次にプレイするとそのリプレイも自然と消されてしまう。特定のリプレイを残しておきたい場合は、その冒険の書をほかの冒険の書にコピーしよう。そうすればリプレイを保存することができるよ。でも、コピーした先の冒険の書では、その先をプレイすることはできないので気をつけてね。

また、ゲーム途中で「このフロアのプレイは残したい!」って思うこともあるはず。そんな時はいったん中断して、コマンド操作で冒険の書をほかへコピーしよう。そうすればそのフロアのプレイをあとからリプレイして見ることができるよ。



I T E M

アイテム



おもなアイテムやモンスター

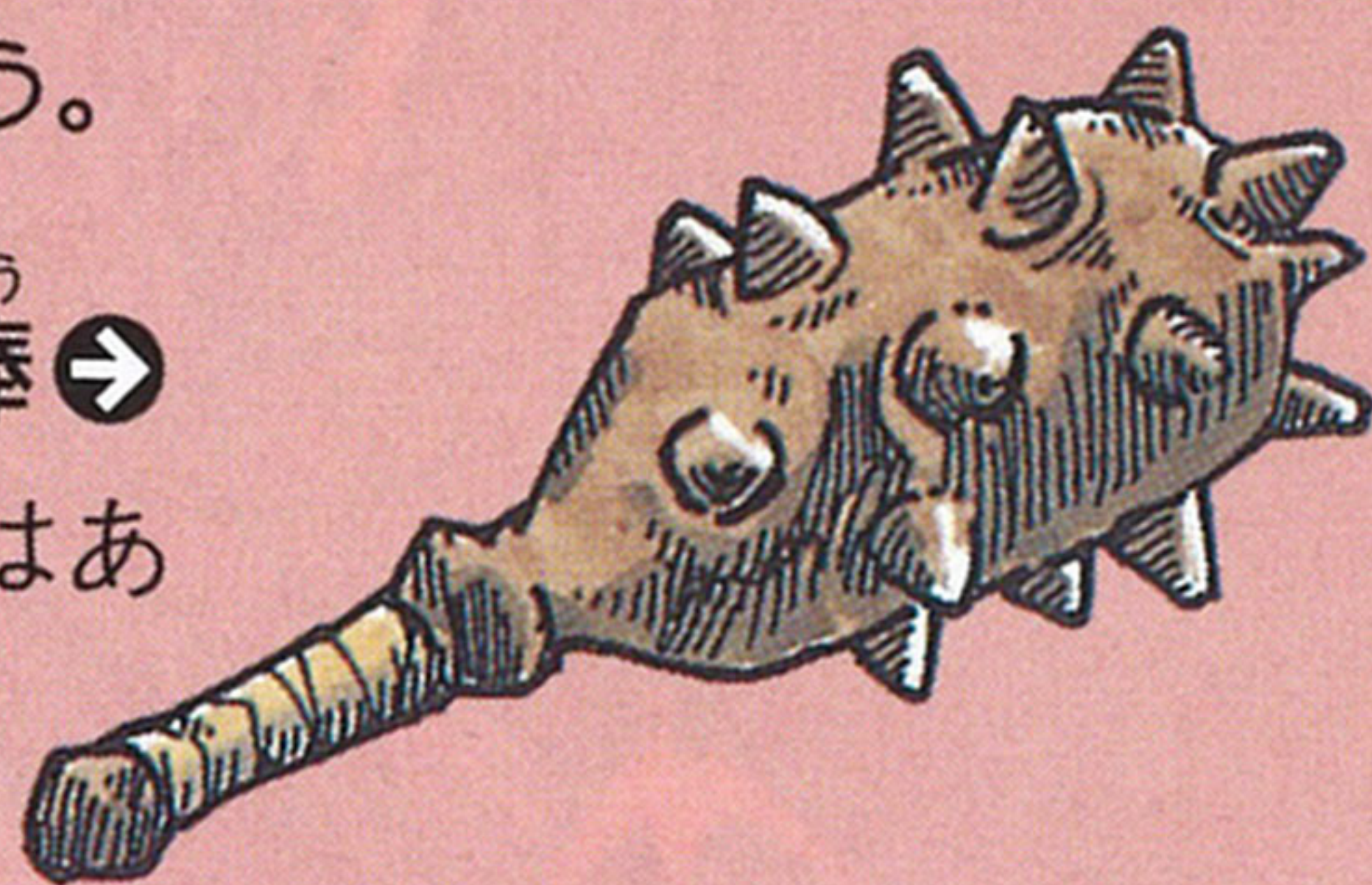
ここでは、「ちょっと不思議なダンジョン」に出てくるアイテムやモンスターについてならべてみた。「不思議のダンジョン」にはこれ以外にもたくさんの種類のアイテムやモンスターが登場するぞ。

武器

いちはやく手に入れたいアイテム。手に入れたら、かならず「装備」しよう。持っているだけでは身につけたことにはならないからくれぐれも気をつけよう。

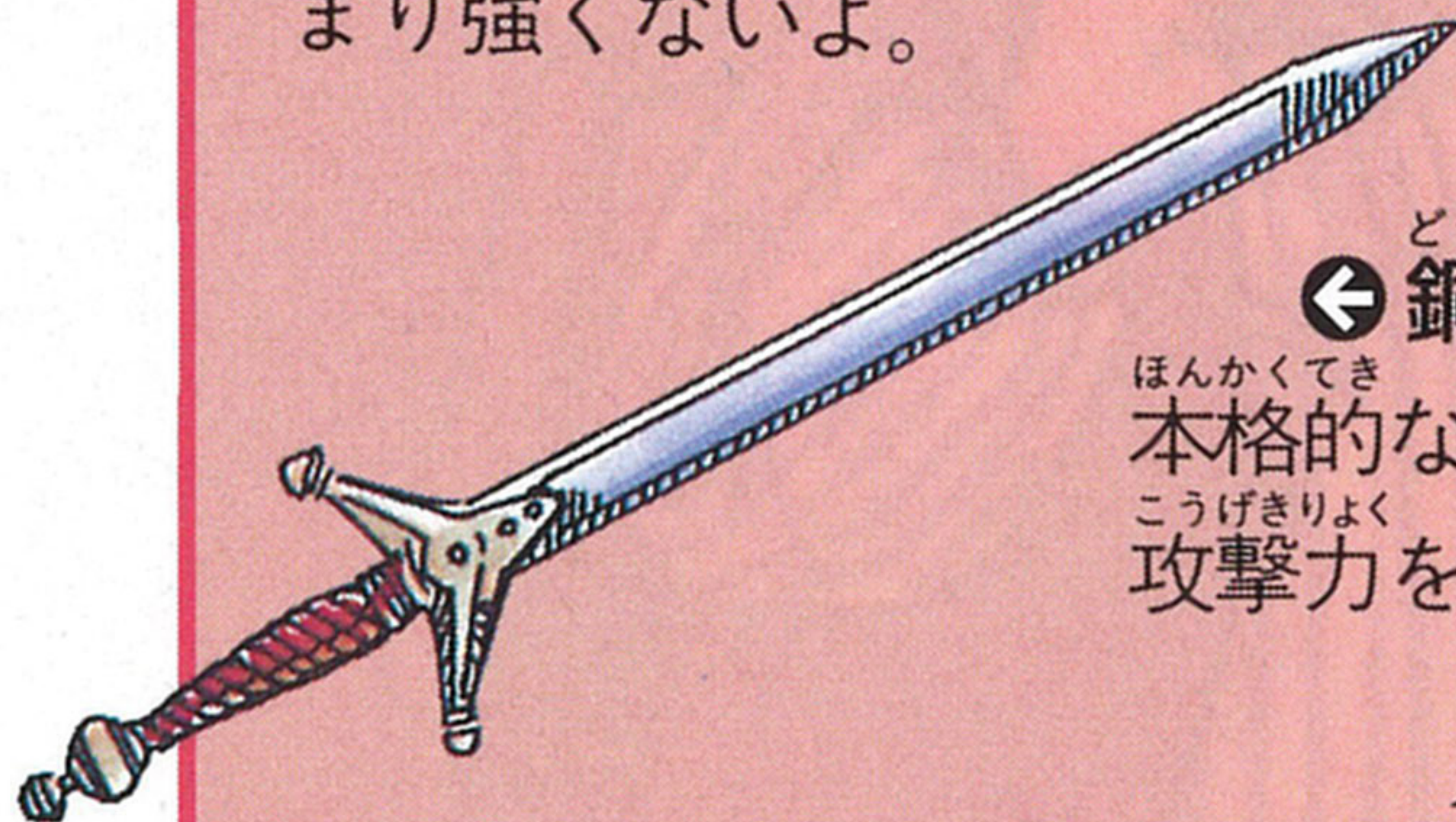
こん棒 ➡

いちばん初歩的な武器。攻撃力はあまり強くないよ。



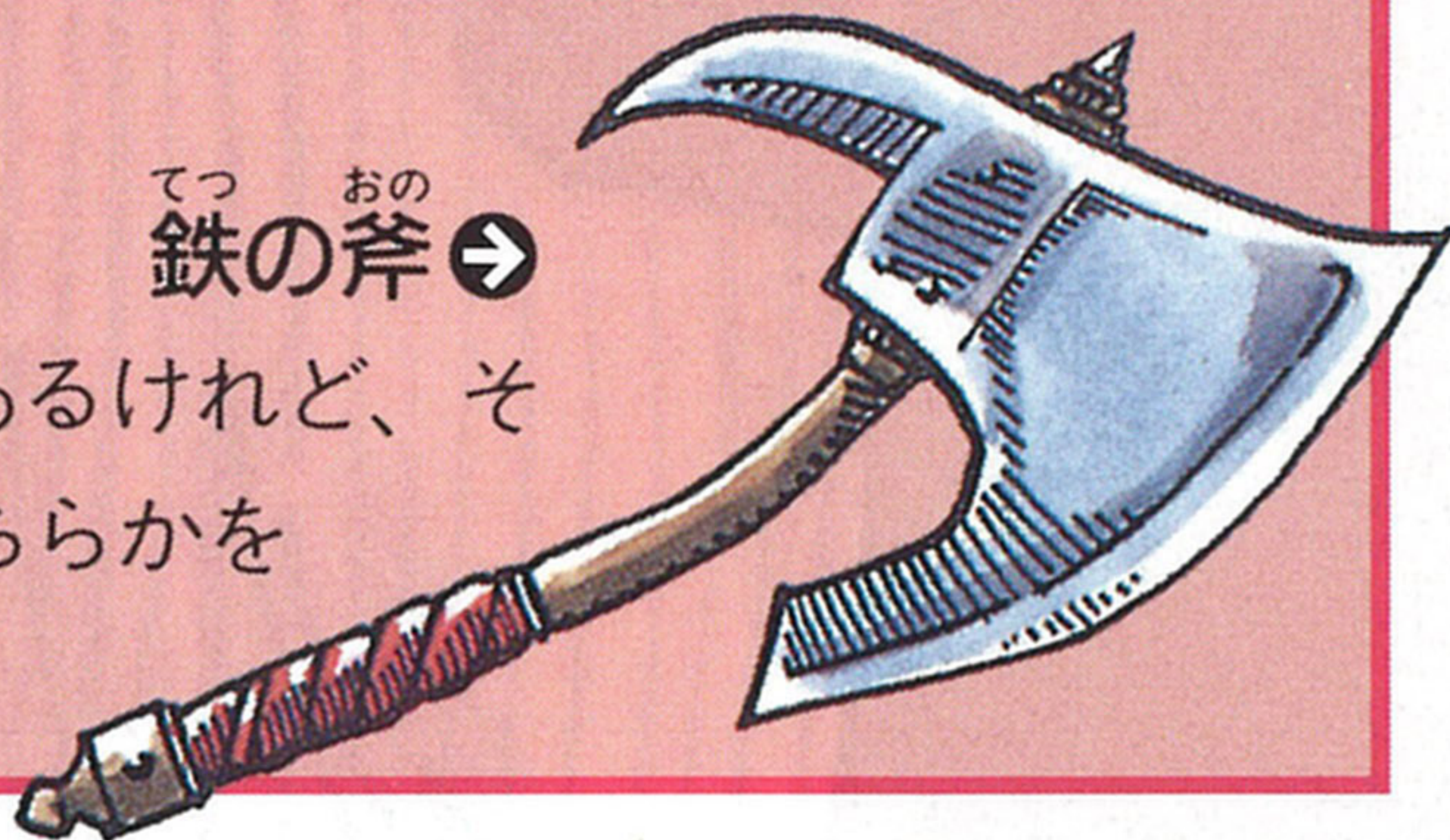
← 銅の剣

本格的な武器だ。バイキルトの巻物で攻撃力を強めたりして使いたい剣。



鉄の斧 ➡

銅の剣より少し攻撃力があるけれど、それほど変わらないので、どちらかを使えばいいだろう。



矢

はなれたところからモンスターを攻撃するのにぜひほしいアイテムだ。本数は、アイテム一覧ウィンドウで確認することができる。やはり、つねに「装備」しておくようにしよう。

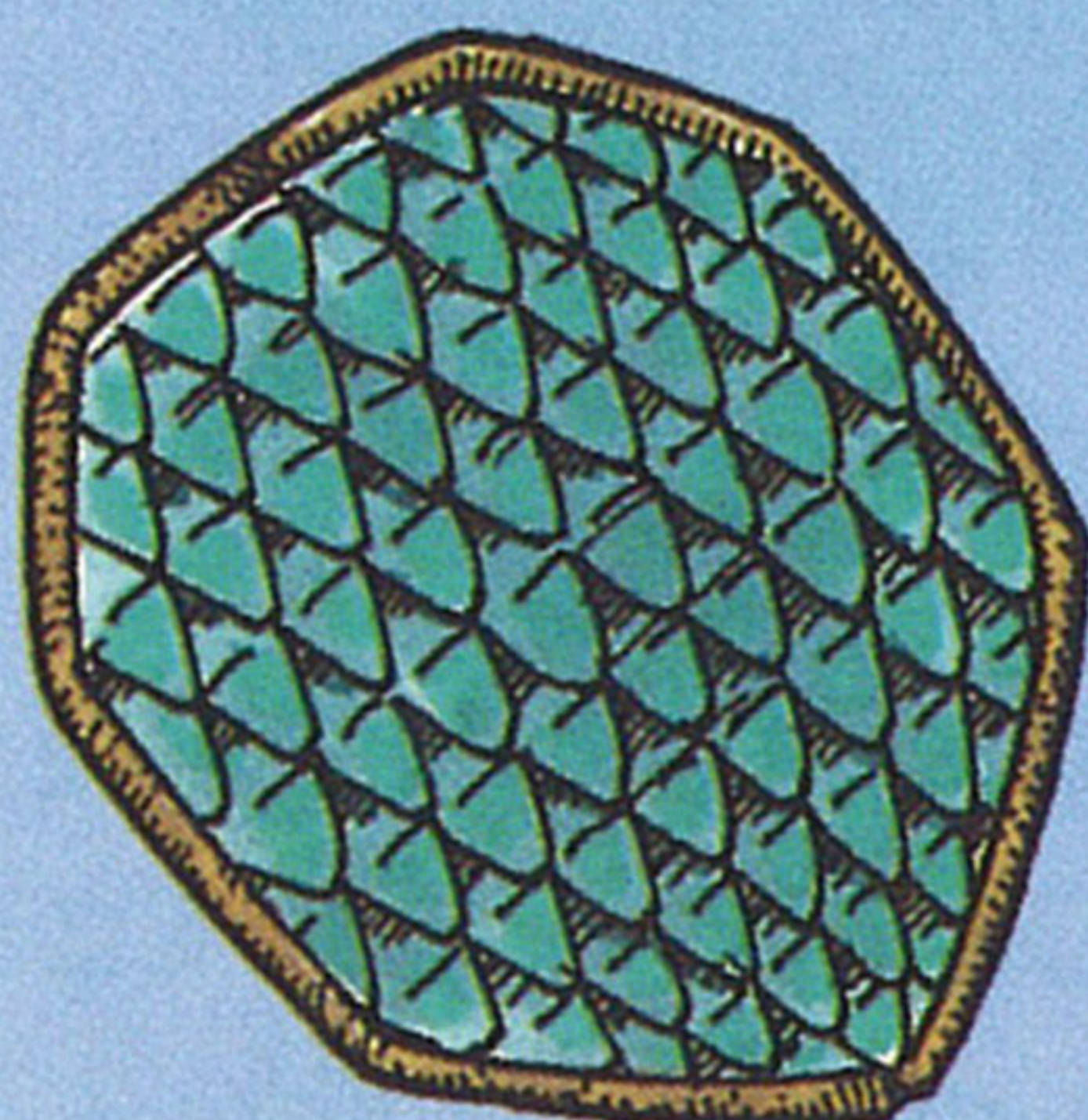
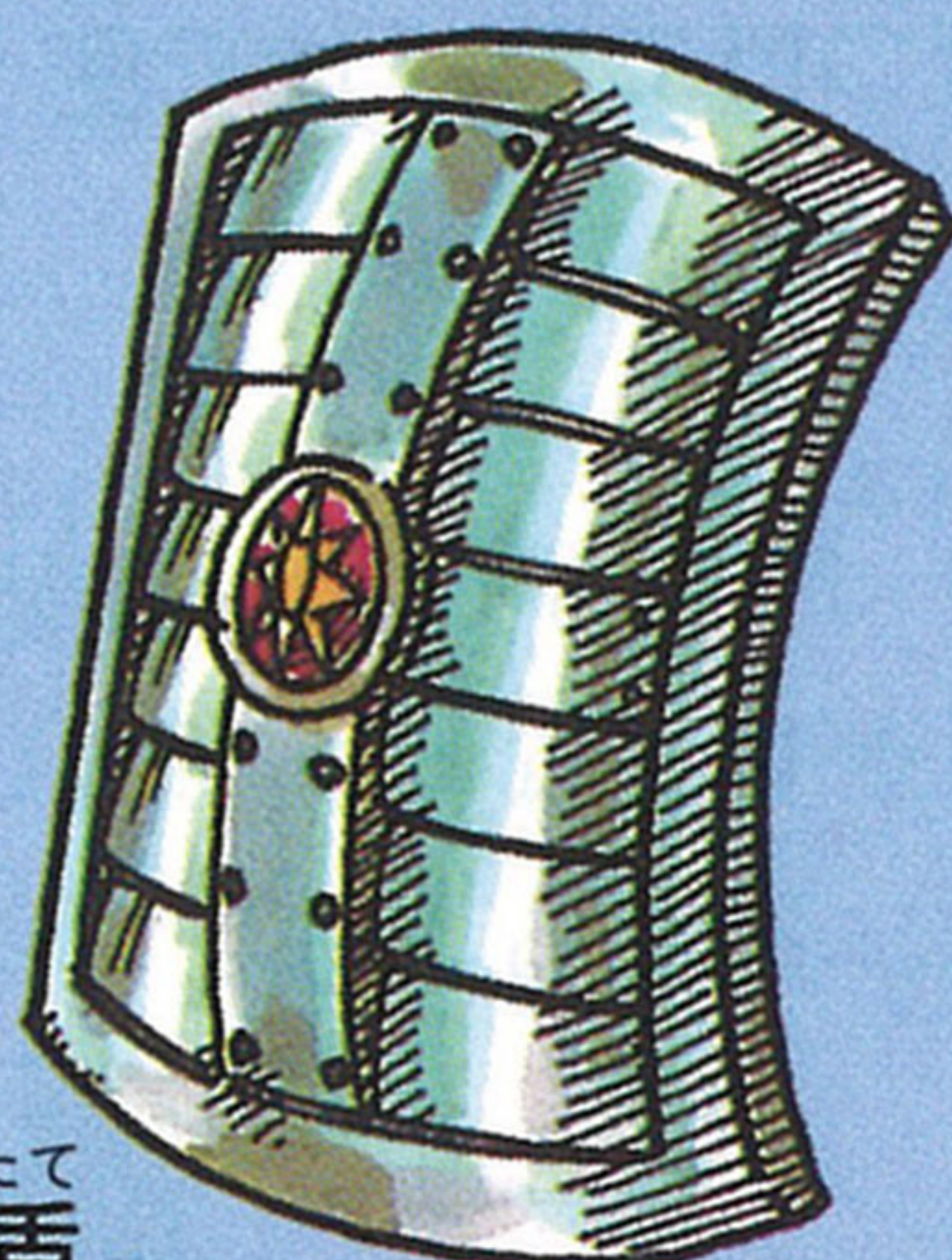
たて

盾

トルネコの身を守るアイテム。モンスターからのダメージを
少なくするため、必ず身につけていたいアイテムだ。

せいどう たて
青銅の盾 ➡

ごく一般的な盾だ。敵の攻撃などで
さびることがあるよ。巻物で金メッ
キをすることができるんだ。

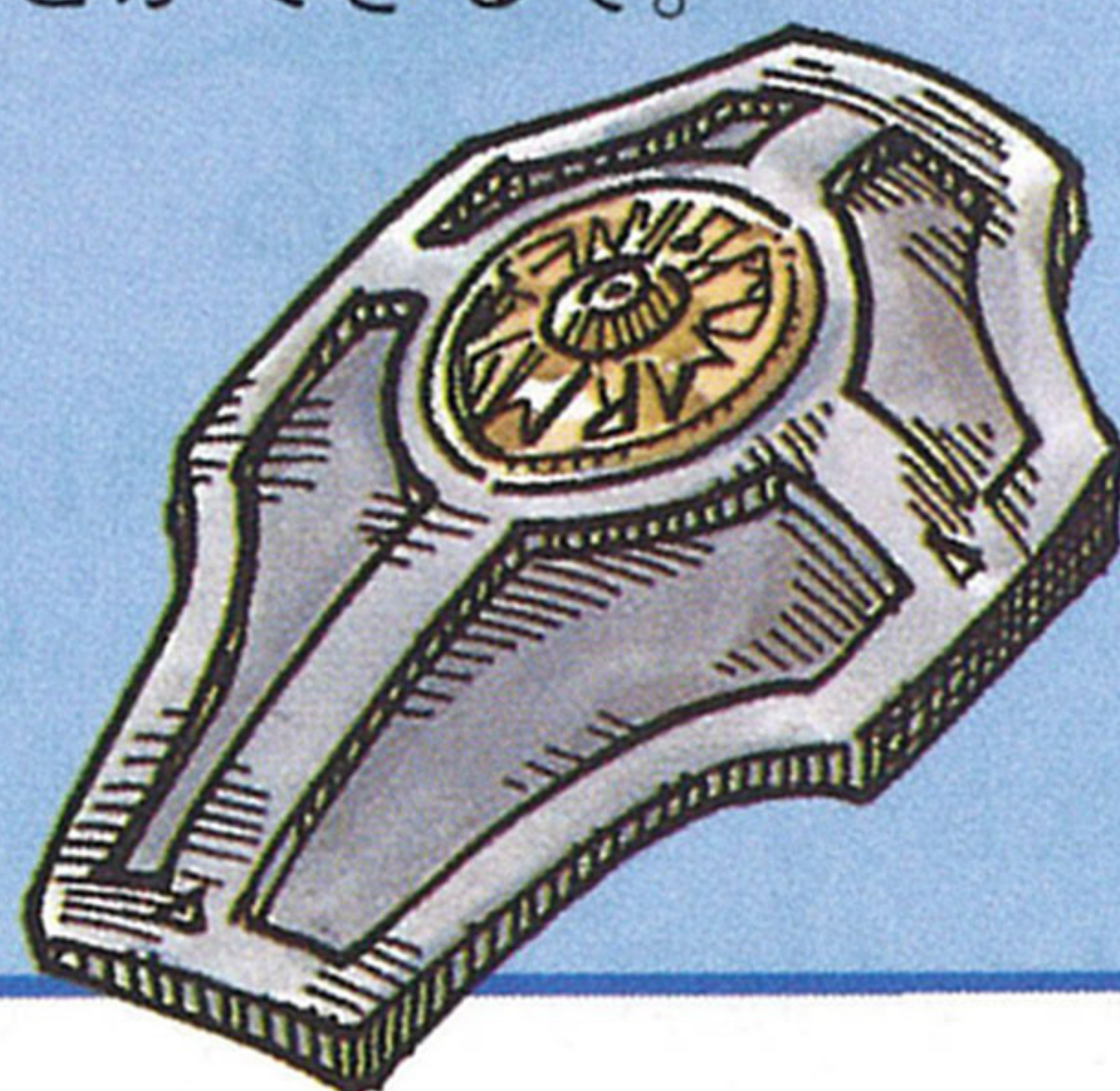


たて
← うろこの盾

板にうろこを張りつけた盾。毒をは
ねかえすことができるぞ。

は がね たて
鋼鉄の盾 ➡

がんじょうにできていて、かなり
性能のいい盾だ。青銅の盾の倍の
防御力があるぞ。

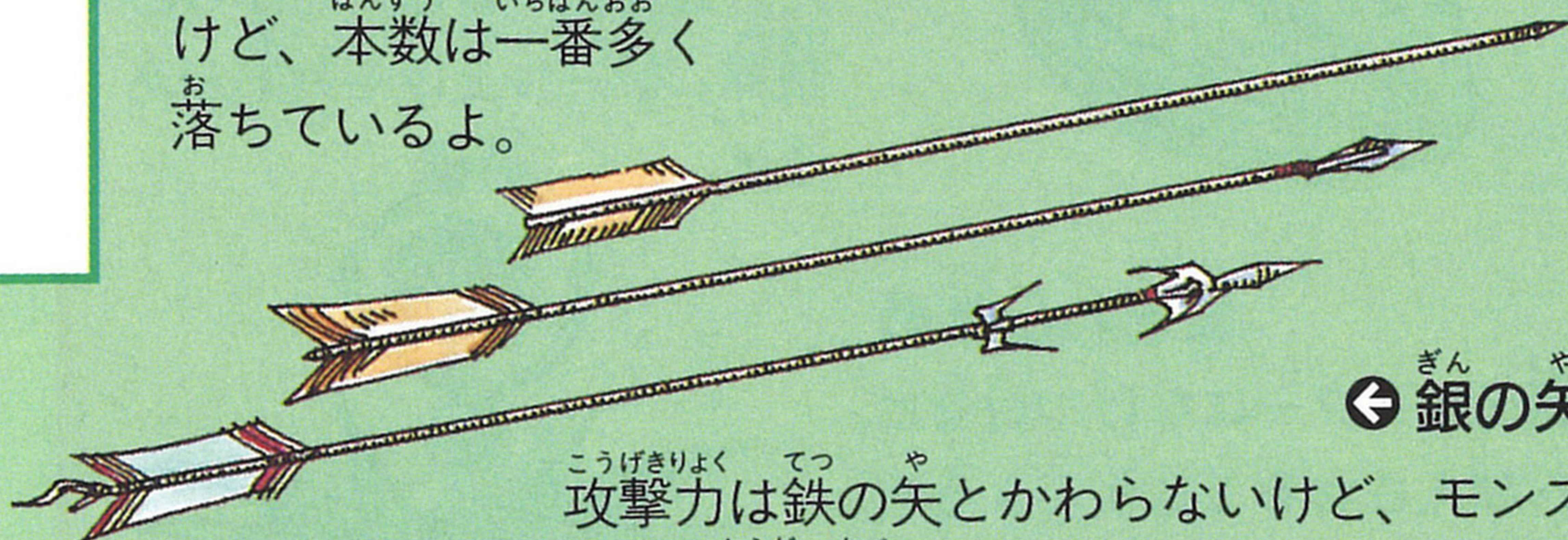


き や
木の矢 ↓

木でできているので、
性能はあまり良くない
けど、本数は一番多く
落ちているよ。

てつ や
鉄の矢 ↓

標準的な性能の矢だ。5～15
本かたまって落ちているぞ。



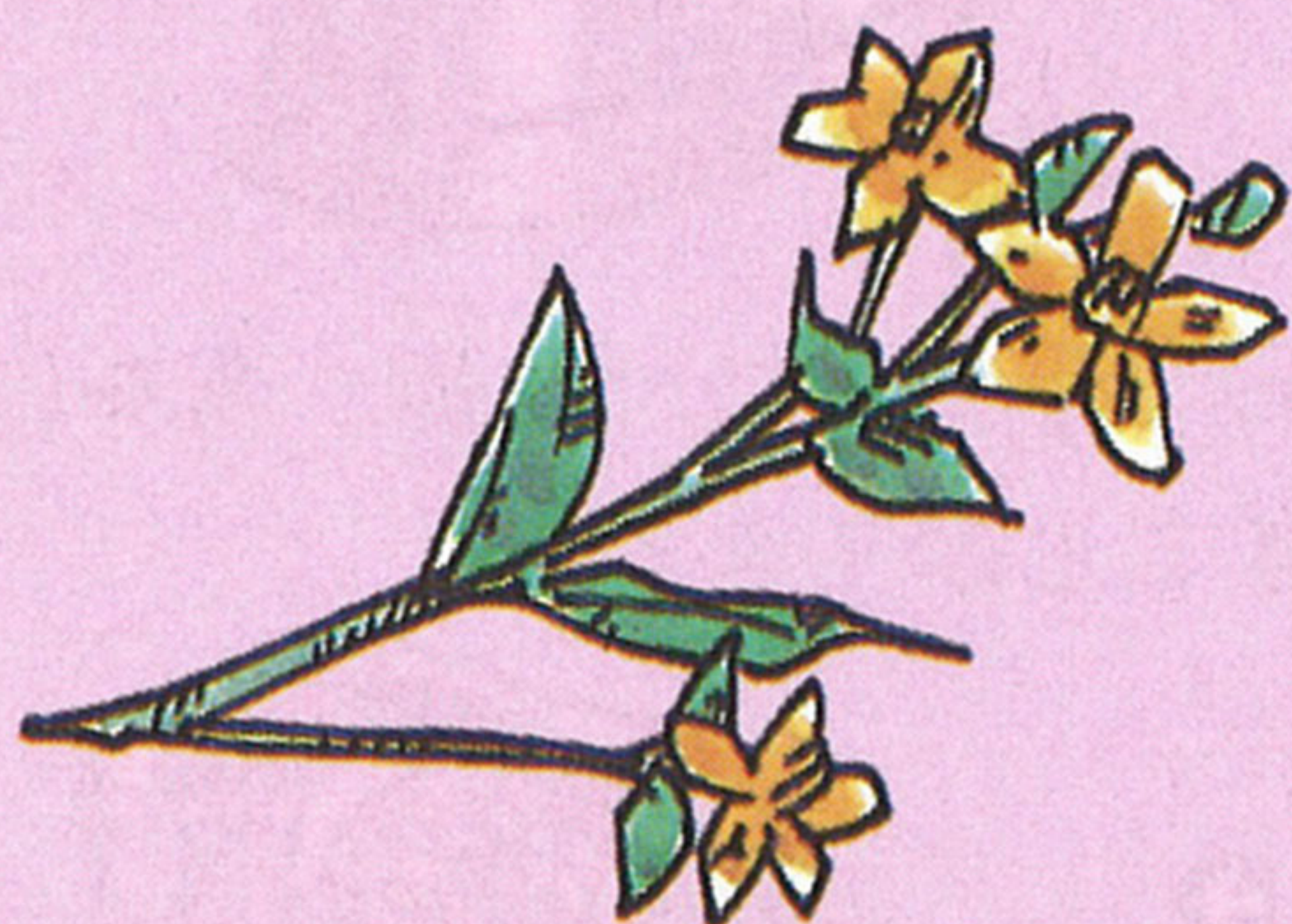
ぎん や
← 銀の矢

攻撃力は鉄の矢とかわらないけど、モン
スターの体や壁をつきぬけてすすむんだ。

薬にはさまざまな種類があり、その効果もいろいろ。飲むと、トルネコの体に何らかの異変が起こるんだ。敵モンスターに投げつけて飲ませて使う薬もあるから気をつけてね。

やくそう
薬草 ➡

ヒットポイント
HPをある程度回復するよ。
め 目が見えなくなっているときは、見えるようになるんだ。



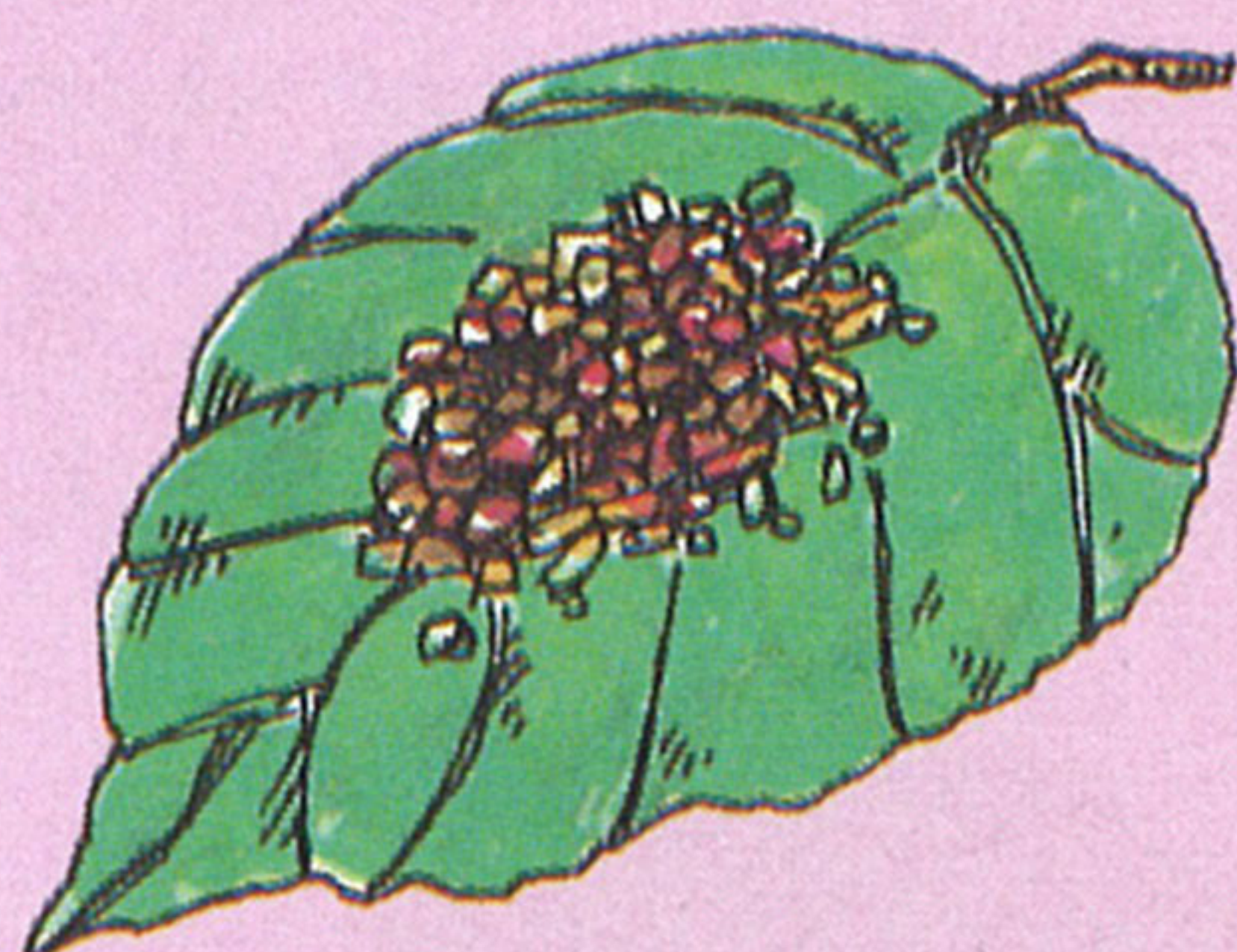
どくけ そう
毒消し草 ➡

「ちから」が落ちているときに飲もう。「ちから」の数値を「ちからの限界」までもどしてくれるよ。



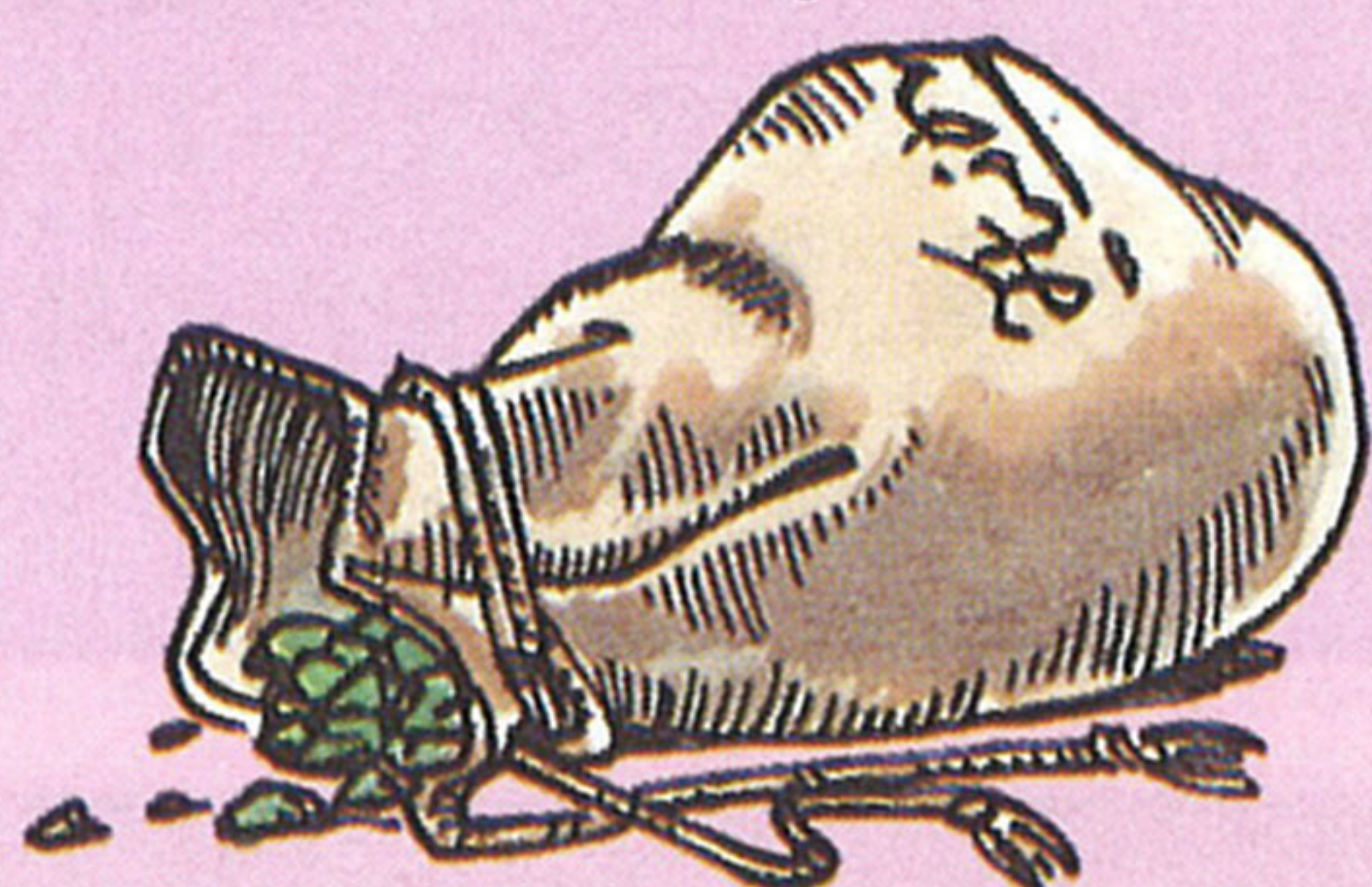
まどわし そう
草 ➡

てき 敵モンスターになげつけると、おびえさせることができるぞ。



おとぎりそう
弟切草 ➡

ヒットポイント
HPをいっぱい回復するぞ。
め 目つぶしのほか、メダパニやまどわしの状態も正常にもどしてくれるんだ。



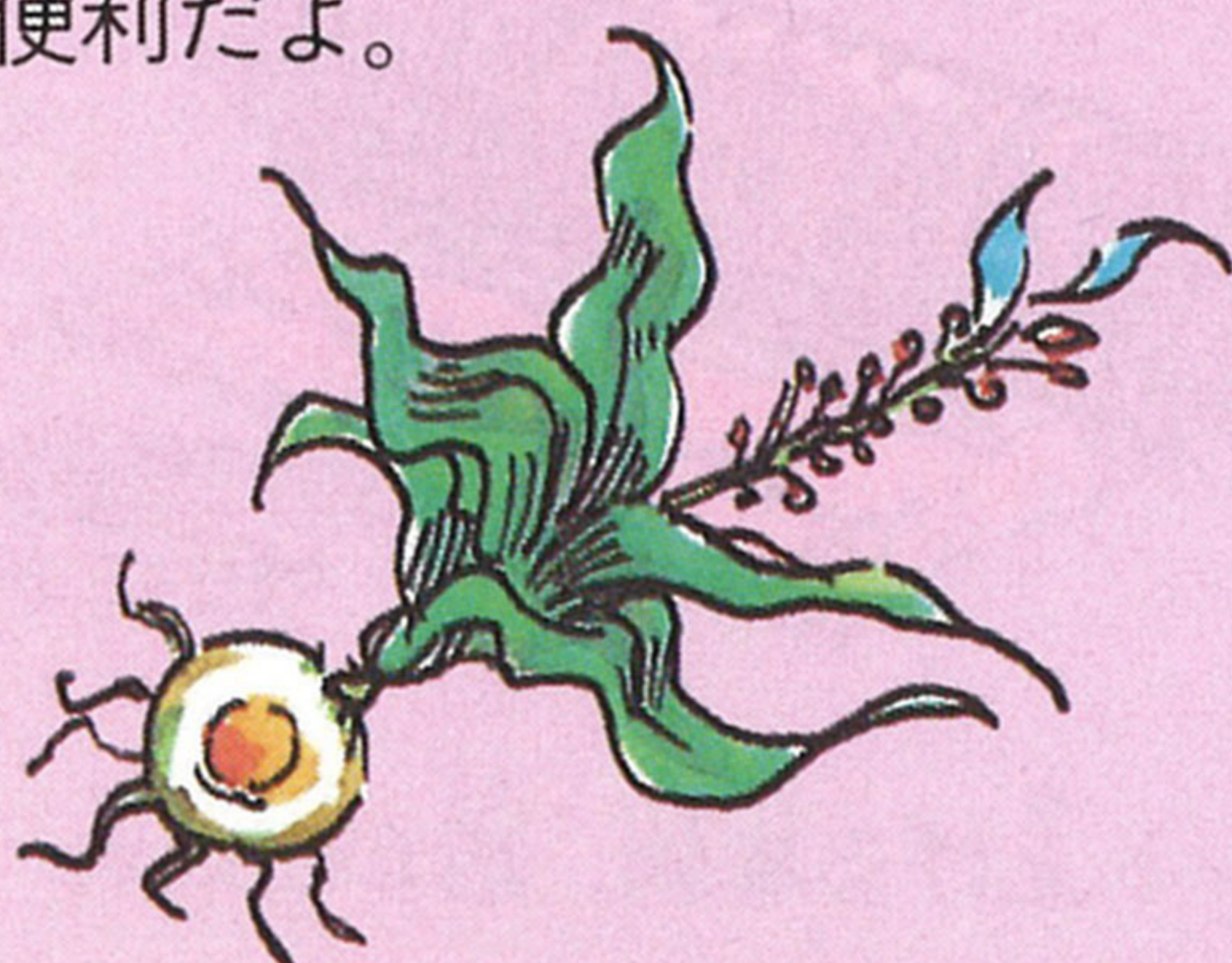
たね
ちからの種 ➡

「ちから」の数値を1上げる薬だ。最高値の時は「ちからの限界」を一つ上げる効果があるぞ。



ルーラ草^{そう}➡

の飲むと、そのフロアの別の場
所にテレポートできる薬だ。
強い敵にかこまれた時などに
便利だよ。



←火炎草^{か えんそう}

トルネコが向いている方に、
炎を吐けるよ。モンスターに
ダメージを与えるほか、アイ
テムも燃えてしまうから注意。

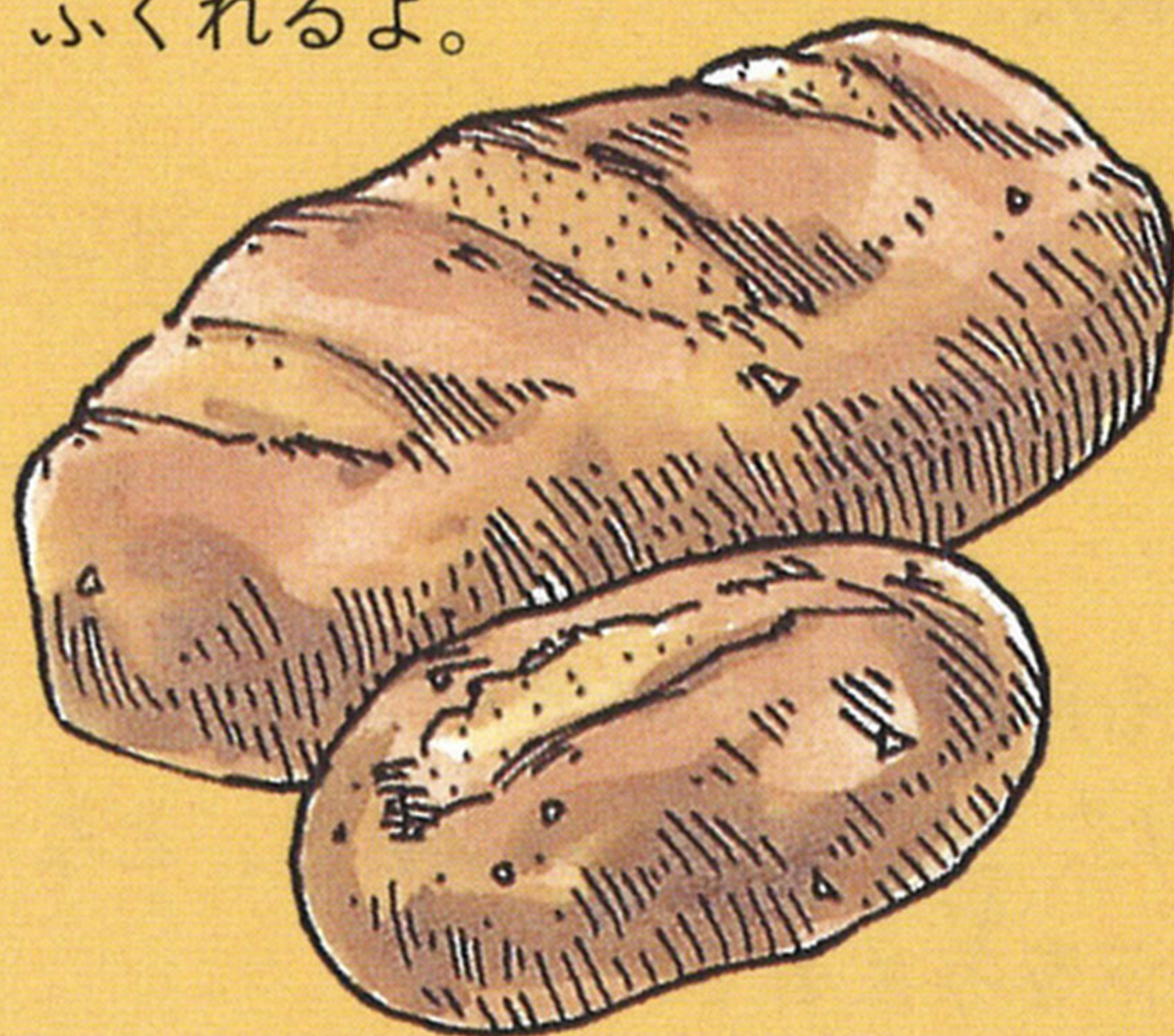
しょく りょう

食料

腹が減っては戦ができないのはトルネコもおなじこと。腹ペ
コでたおれることがないよう、パンは忘れずに拾い、いつも1
~2個のパンは持つようにして冒険にでかけよう。

パン

ふつうサイズのパン。食べ
ると、おなかが半分くらい
ふくれるよ。



大きいパン

大きいので、食べるとおな
かがいっぱいになるよ。冒
険に出かける時に、ネネが
一つ持たせてくれるんだ。

くさったパン

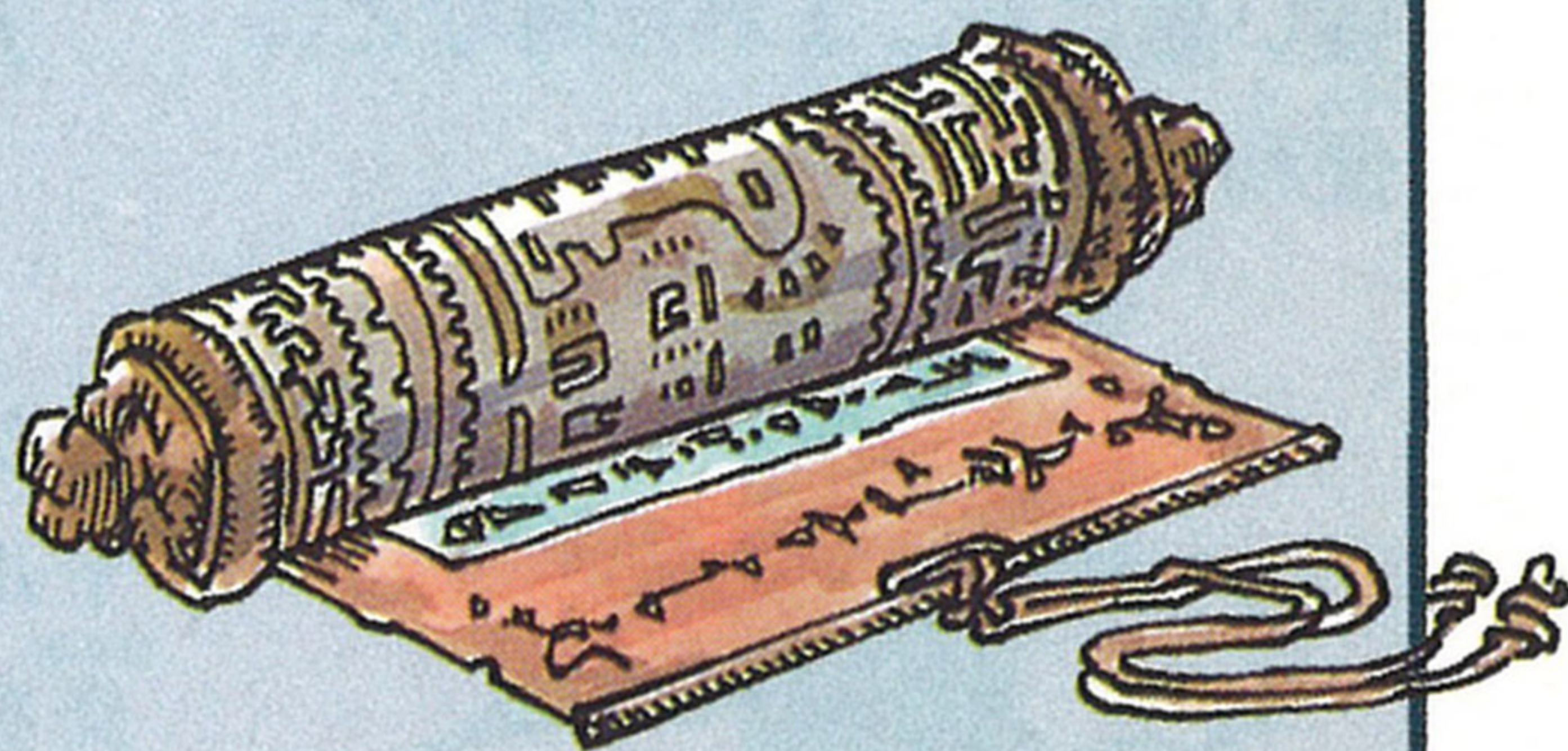
大きいけれども、ちょっと
いたんでいるパンだ。おな
かがいっぱいになるけど、
HPや「ちから」が少し下
がってしまうので御用心。

まきもの 巻物

読むと、トルネコのまわりでいろいろな現象がおこるよ。一回読むとなくなり、その効果はずっと続くものと、そのフロアのみのもものとがあるんだ。じょうずに使って冒険を楽しもう。

バイキルトの巻物

装備している武器をパワーアップさせる巻物。読むと強さが1ポイント上がるよ。



スカラの巻物

装備している盾の強さを1ポイント上げる巻物。盾が呪われていた場合、その呪いを解くはたらきもあるよ。

レミーラの巻物

そのフロアの全体が分かる巻物。全体マップでフロア全部が表示されるほか、メイン画面に限り、わなも見えるようになるよ。

インパスの巻物

正体の分からないアイテムをしらべるための巻物だ。杖などを拾ったら、これを読めば正体を確かめることができるぞ。

千里眼の巻物

そのフロアにあるすべてのアイテムの位置が分かるよ。マップ上で水色の点が表示されるんだ。

地獄耳の巻物

そのフロアにいるすべてのモンスターの位置が、マップ上で赤い点となって表示されるよ。

イオの巻物

爆発を起こし、トルネコのいる部屋のなかのすべてのモンスターにダメージを与える巻物だ。通路で読んだ場合は、となりにいるモンスターにダメージを与えるぞ。

つえ

杖

振ると、魔法の効果が、トルネコの向いた方向に直線的に飛んでいくよ。振れる回数は杖ごとにまちまちで、〔0〕になると、振っても効果はないんだ。

いかずちの杖

モンスターにダメージを与える
衝撃波をだすよ。衝撃波は、矢よりも攻撃力が強く、はずれることはないから安心だ。

メダパニの杖

相手をフラフラにさせてしまうぞ。ただしメダパニの効果は一定の間だけなので気をつけよう。

バシルーラの杖

モンスターを、おなじフロア上の別な場所へテレポートさせることができるぞ。トルネコのHPが少ない時などに使うと便利だ。

変化の杖

ほかのモンスターに変身させられる杖だ。強い敵に出会ったら弱い敵に変身させてしまおう。ただし、弱い敵ばかりになるとは限らないから用心してね。

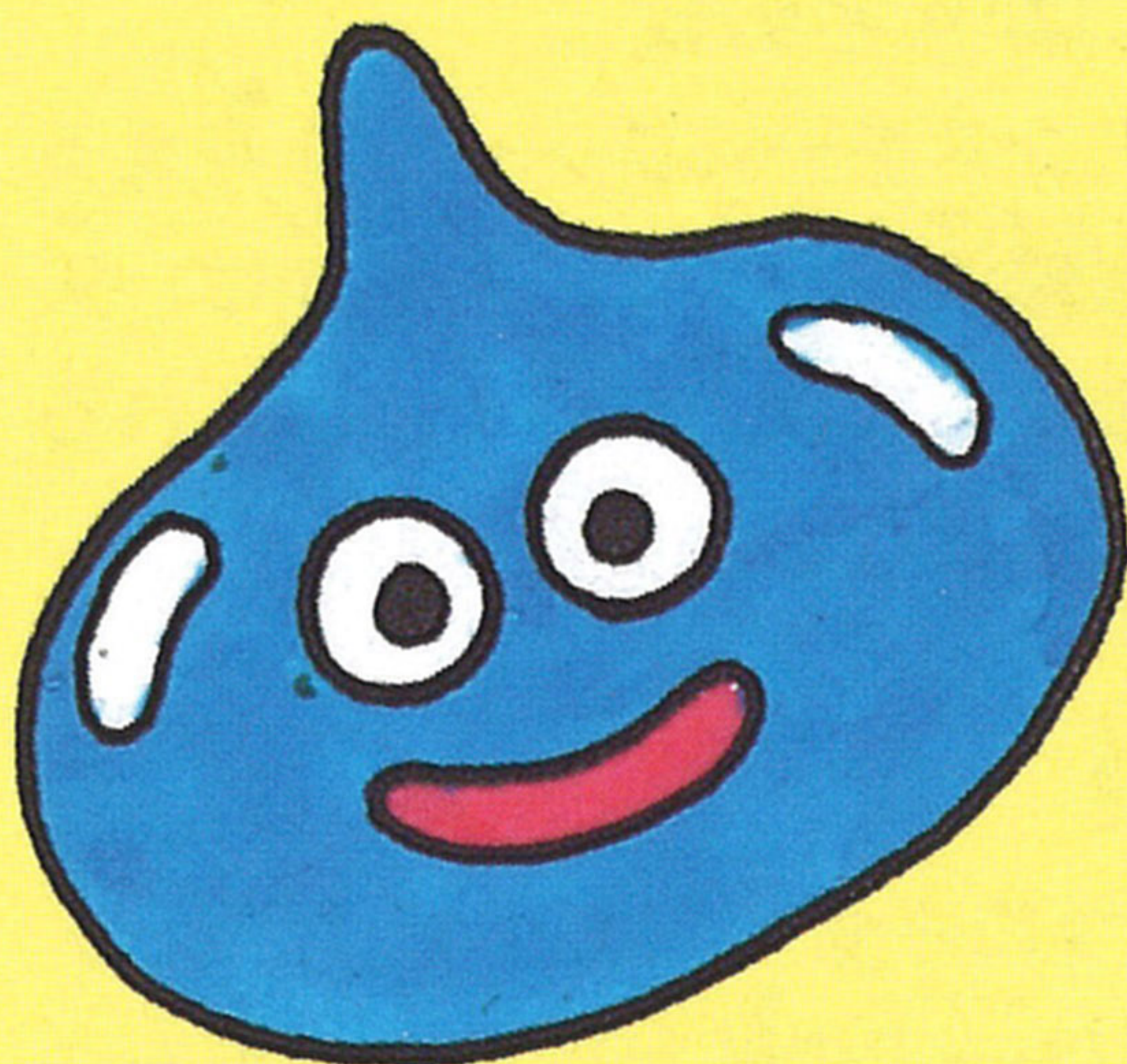
その他のアイテム

「ちょっと不思議なダンジョン」では登場しないけど、「不思議のダンジョン」ではいくつもの指輪が出てくるよ。また、それ以外にもたくさんのアイテムが登場する。どんなアイテムがあって、どんな効果をもたらしてくれるのかは、キミ自身で確かめてみよう。

てき

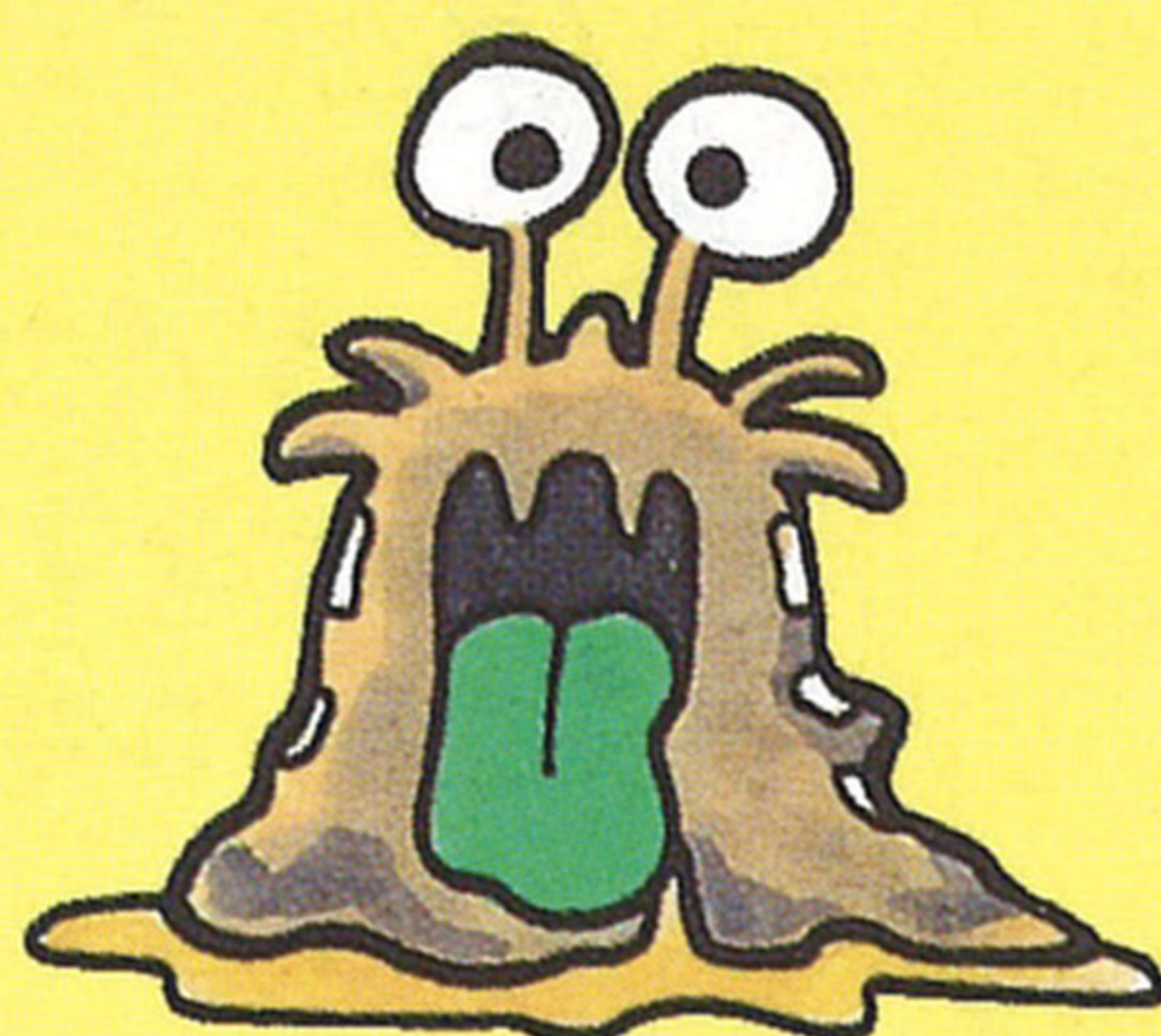
敵モンスター

モンスターも、さまざまな種類しゅるいのものがでてくるぞ。その行動こうどうパターンや強さつよもいろいろ。実際にたたかってみて、どうすればうまくたおせるかをおぼえていくことだ。



◀ スライム

ドラクエシリーズでもおなじみの、憎めにくない風体ふうていの軟体生物なんたいせいぶつ。さほど手ごわくはないぞ。



↑ おおなめくじ

ぬめぬめした体からだでダンジョン内ないをはいまわる、なめくじばけものの化物からだ。体をのばしてとびかかってくるぞ。



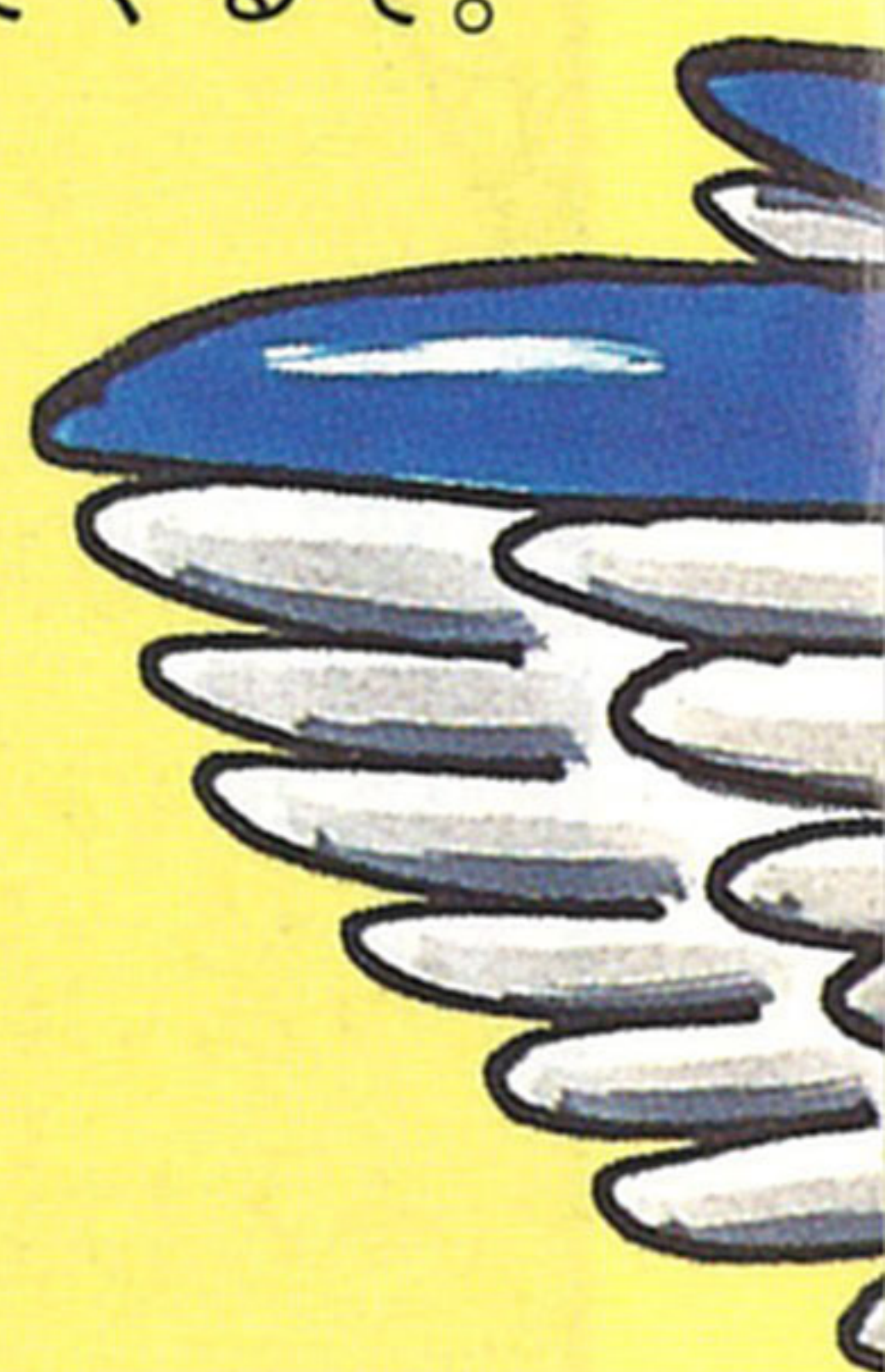
↑ まどうし 魔道士

ラリホーをとнаえて、こちらが眠ねむったところをたたきいやる奴やつ。こちらから攻撃こうげきするまでは、ずっと眠ねむっているんだ。



↑ ももんじゃ

全身毛むくじゃらのモンスター。しっぽを振りながら飛びかかってくるんだ。





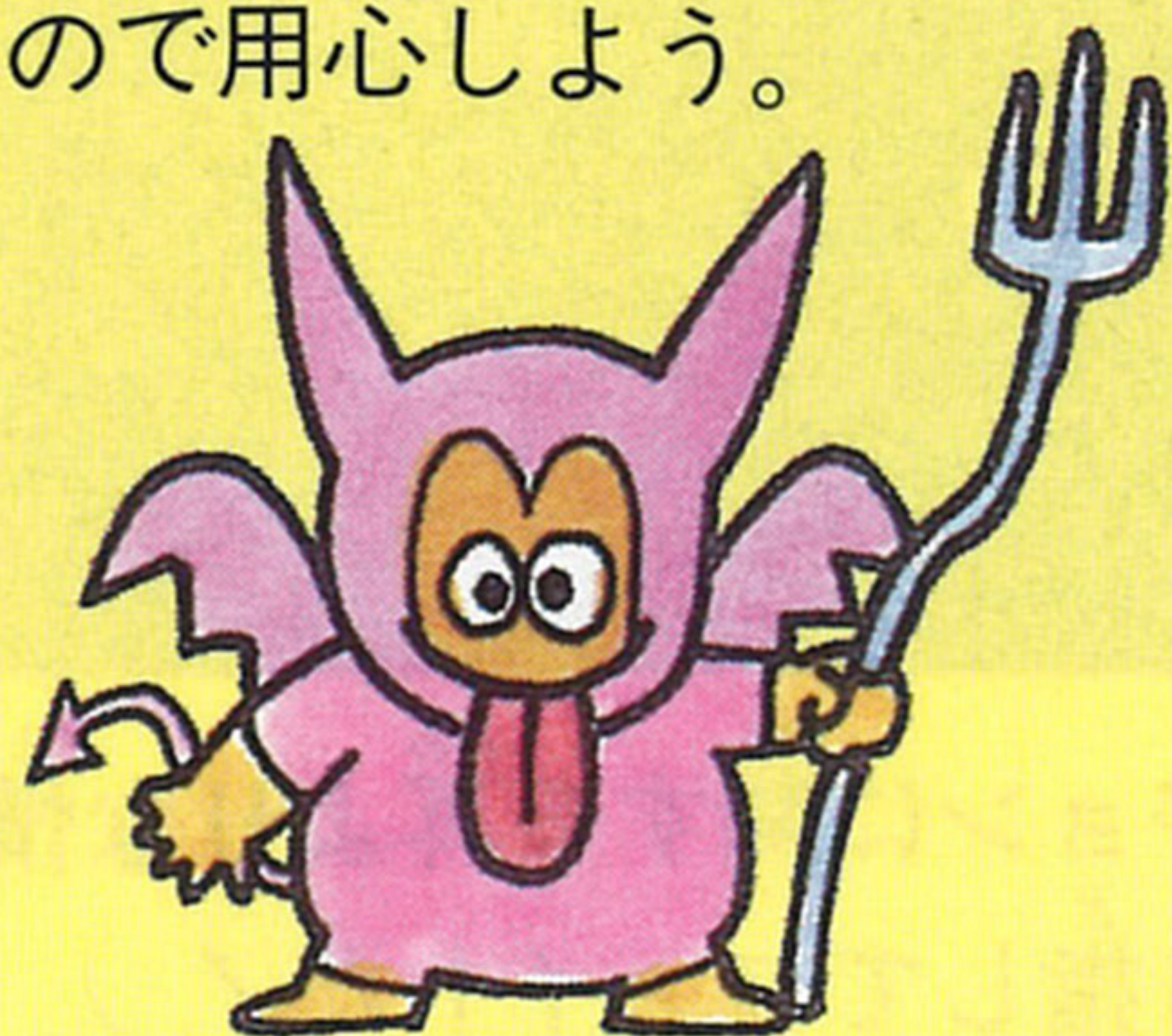
Ⓡ お化けキノコ

巨大なキノコの怪物。時々はく毒をうけると、トルネコの「ちから」が下がってしまうので用心しよう。



↑ ミイラ男

全身に包帯を巻きつけたモンスター。包帯が触手のようにのびて、トルネコに襲いかかってくるぞ。



↑ ベビーサタン

ふだんは眠っているんだけど、トルネコが攻撃すると目をさまして、アイテムを盗んで逃げてしまうんだ。



↑ 鬼面道士

手足の短いモンスターで、杖でなぐってくるほか、バシルーラをとнаえて、トルネコを離れた部屋へワープさせてしまうんだ。



← キメラ

大きなくちばしをもつ狂暴な鳥モンスター。一度つつかれると大きな傷をうけるぞ。

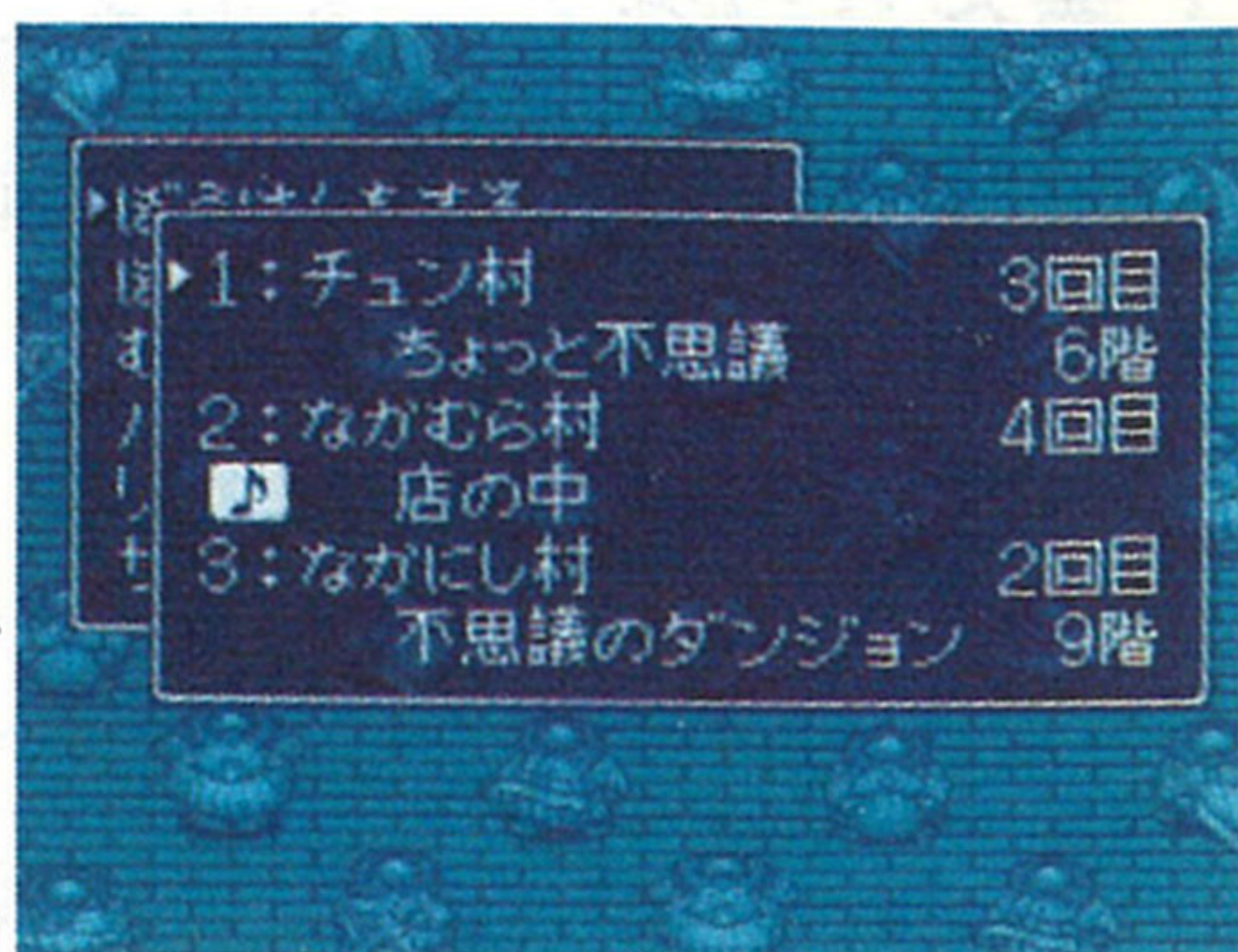
キミもトルネコの夢を実現させよう!

先着3000名に
「認定証」を発行!

「不思議のダンジョン」の冒険に
成功し、世界一の武器商人になる
という夢を、キミの村のトルネコ
は果たすことができそうかな?

冒険に成功した人には、「世界一の武器商人認定証」
を発行するよ。がんばってチャレンジしよう。

冒険に成功すると、その村の冒険の書
には、ちょっとした変化があらわれる
んだ。その画面を写真に撮って、チュ
ンソフトまで送ろう。先着3000名に「認
定証」を発行するよ。「認定証」は通し
番号つきで、キミが何番目の冒険成功



者かも知るんだ。そして、このダンジョンに関する耳よりな情
報も……。さあ、冒険成功一番乗りを目指してファイトだ!

★写真はここに送ってね!★

〒160 東京都新宿区新宿6-24-20 丸増新宿ビル

(株)チュンソフト「トルネコの大冒険認定証」係まで

* 写真と左下の「認定証発行券」を封筒に入れ(ハガキに貼ってもOK)住

所・氏名・年齢・電話番号を明記して、上のあて先までお送りください。

* 先着3000名後の到着分は無効となりますのでご注意ください。

お問い合わせは「チュンソフト質問ダイヤル」まで。

チュンソフト質問ダイヤルのお知らせ

チュンソフトでは、ゲームに関する質問を、電話で受けつ
けているよ。分からないことがある人は、下の番号へ電話し
てみよう。新作ソフトの情報も聞けるよ!

●電話番号

03(5272)5155

チュンソフト
質問ダイヤル

●受付時間

月曜日～金曜日(祝・祭日はのぞく)13:00～17:00

* 受付時間外は、テープによるインフォメーションとなるよ。

だい ぼう けん
トルネコの大冒険

シーディー
オリジナルCDアルバム発売!
はつ ばい

きょうえん
スーパーファミコンとオーケストラの協演

くみ きよく
組曲「トルネコの大冒険」
だい ぼう けん

おん がく バケ ガク
～音楽の化学～

さつ きよく
作曲 すぎやまこういち

し き しつ ない かん げん がく だん
すぎやまこういち指揮 室内管弦楽団

オーケストラ・バージョンと、ゲームオリ
ジナル・バージョンを収録。
しゅうろく

おん なまえんそう き
ゲーム音と生演奏を聴きくらべられるよ!



品番 / SRCL2731

ねん がつ にちはつばい
1993年10月21日発売

てい か えん ぜい こみ
定価2,800円(税込)

はつばいもと
発売元 / ソニー・レコード



1

ゲームカセットに関する^{かん}ご^{ちゅうい}注意

- 1) このカセットはスーパーファミコン^{せんよう}専用です。ファミリーコンピュータでは使用^{しやう}できません。
- 2) 精密^{せいみつ}機器^{きき}ですので、極端^{きよくたん}な温度^{おん}条件^{どじようけん}下^かでの使用^{しやう}や保管^{ほかん}および、強い^{つよ}ショック^さを避^さけてください。また、絶対^{ぜったい}に分^{ぶん}解^{かい}しないでください。
- 3) コネクタ^{ぶぶん}部分^ぶに触^ふれたり、息^{いき}を吹^ふきかけたり、ぬらしたり、汚^{よご}したりしないでください。故障^{こしょう}の原因^{げんいん}となります。
- 4) シンナー・ベンジン・アルコール^{など}等^き揮^は発^{はつ}油^ゆではふかないでください。
- 5) カセット^{ちやくだつ}着^じ脱^{だつ}時^じには、必ず^{かなら}スーパーファミコン^{ほんたい}本体^{でん}の電^{でん}源^{げん}スィッチ^きをお切^きりください。
- 6) ご使用^{しやう}後^ごはAC^{エーシー}アダプター^{かなら}をコンセント^めから必ず^{かなら}抜^ぬいておいてください。
- 7) テレビ^が画面^{めん}から、できるだけ^{はな}離^{はな}れてゲーム^{はな}をしてください。
- 8) 長時間^{ちやうじ}遊^{かん}ぶ^{あそ}ば^ば場合は、健康^{けんこう}のため1時間^{じかん}ないし2時間^{じかん}ごとに10分^{ぶん}間^{かん}から15分^{ぶん}間^{かん}休^{きゅう}憩^{けい}してください。
- 9) ご使用^{しやう}に^{しやう}な^とら^{とき}れ^{とき}ない^{とき}時^{とき}は、パッケージ^はケース^{かえす}など^いに入^いれて保^ほ管^{かん}してください。
- 10) ゲーム^はを始^はめる^{まへ}前^{まえ}に、コネクタ^{ぶぶん}部分^ぶにゴミ^{ごみ}など^なが^なつ^ない^ない^なか^かチエ^ちック^くして^{して}く^くだ^ださい。
- 11) このカセットはバ^きッテ^{きゅう}リ^{でん}ー^{げん}バ^きッ^{きゅう}ク^{でん}ア^{げん}ッ^{きゅう}プ^{でん}シ^{きゅう}ス^{でん}テ^{きゅう}ム^{でん}を^{きゅう}採^{でん}用^{きゅう}して^{でん}お^{きゅう}り^{でん}、急^{きゅう}に^{でん}電^{げん}源^{げん}を^{きゅう}オ^{でん}ン^{げん}／オ^{きゅう}フ^{でん}す^{げん}と^{きゅう}、セ^{きゅう}ー^{でん}ブ^{げん}デ^{きゅう}ー^{でん}タ^{げん}が^{きゅう}消^きえ^{きゅう}て^{きゅう}し^{きゅう}ま^{きゅう}う^{きゅう}こ^{きゅう}と^{きゅう}が^{きゅう}あ^{きゅう}り^{きゅう}ま^{きゅう}す^{きゅう}の^{きゅう}で^{きゅう}ご^{きゅう}注^{きゅう}意^{きゅう}く^{きゅう}だ^{きゅう}さい。

2

プロジェクションテレビに関するご注意

スーパーファミコンをプロジェクションテレビ（スクリーン投影方式のテレビ）には接続しないでください。プロジェクションテレビ上でゲームをされると、残像現象（画面焼け）が生じ、テレビスクリーンに損傷を受けることがあります。

3

健康上の安全に関するご注意

疲れた状態や、連続して長時間にわたるプレイは、健康上好ましくありませんので避けてください。また、ごく稀に、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビ画面等を見たりしている時に、一時的に筋肉のけいれんや、意識の喪失等の症状を経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、テレビゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、テレビゲームをしていて、このような症状が起きた場合は、ただちにゲームを止め、医師の診察を受けてください。

このカセットを無断で複製することおよびゲームの映像、内容等を無断で出版・上映・放送することを禁じます。

スーパーファミコン[®]は任天堂の商標です。



CHUN SOFT

株式会社チュンソフト

〒160 東京都新宿区新宿6-24-20 丸増新宿ビル10階

FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY
本品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます。